168,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

V. évfolyam 9. szám, 1994. szeptember



OUTPOST

Nagy, nagyobb, legnagyobb!!! Megszületett minden idők legkomolyabb kolonizációs programja, amely nemcsak témájával, hanem kivitelezésével és nagyságával is tekintélyt parancsol.

Dee Jay vagy Shang Tsung?

Vajon kié lesz a bajnoki cím? Hét oldalon keresztül vesézzük ki a két szupersztárt. A SUPER STREET FIGHTER 2 és a MORTAL KOMBAT 2 is egyedülálló a maga nemében!

THEME PARK

Most végre nem te gatyásodsz le a vidámparkban, hanem te tudod kizsebelni a szórakozni vágyó közönséget a saját hullámvasutaddal és elvarázsolt kastélyoddal.

TIE FIGHTER

A lázadók abban reménykednek, hogy az Erő örökre velük marad. A legenda szerint valóban így van. A Sötét Oldal uralma azonban nem álom, hanem a véres valóság! Légy Te az, aki megtöri a mítoszt!

576 KByte

Áraink a 25%-os ÁFA-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmény!

MIVEL LISTÁNK 1994. SZEPTEMBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS SZÍVES ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.:132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT

MD II ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD	16999.-	~~23999.-~~
MD II ALADDIN SET: MD II alapgép + SONIC 2 + ALADDIN + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	26999.-	~~33999.-~~
MD II SONIC SET: MD II alapgép + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	27999.-	~~36999.-~~
MD II SPORT SET: MD II alapgép + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD	31999.-	~~38999.-~~
MD II MORTAL SET: MD II alapgép + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	23999.-	~~30999.-~~
MD II TENISZ SET: MD II alapgép + SONIC 2 + PETE SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER	27999.-	~~36999.-~~
MD SUPER SET: MD II alapgép + SONIC2 + ALADDIN + SONIC3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	33999.-	~~40999.-~~

SNES KÍNÁLAT

SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD	24999.-
SNES AKCIÓ SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + R-TYPE III + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD	36999.-
SNES MORTAL SET : SNES alapgép + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	32499.-
SNES SPORT SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD	35499.-
SNES SUPER SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + JURASSIC PARK + PUSH OVER + USA ADAPTER + 1 db CONTROL PAD	39999.-

GAMEBOY KÍNÁLAT

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül	8999.-
GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND	10999.-
GAME BOY SUPER SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3	14999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + 2 db CONTROL PAD	11999.-
MS SUPER SET: MS alapgép + SONIC + STRIDER + WORLD CUP '94 + 2 db CONTROL PAD	16999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 4 JÁTÉK	18999.-

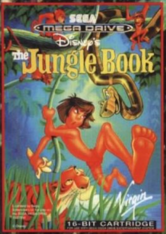
CONSOL KIEGÉSZÍTŐK

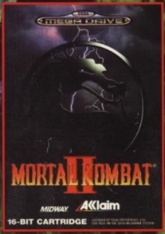
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2199 Ft-tól	SNES CONTROL PAD	1999 Ft-tól
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER	3000 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft	SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	3999 Ft	GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR	1999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft	GAME BOY - HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick)	5999 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR	3999 Ft	NES ACTION REPLAY	5999 Ft

JUNGLE BOOK **MORTAL KOMBAT 2**

SUPER NINTENDO (PAL)
9900,- Ft

SEGA MEGADRIVE
9900,- Ft





SEGA MEGADRIVE
11900,- Ft

SEGA GAME GEAR
5900,- Ft

GAME BOY
4900,- Ft

SUPER NINTENDO (PAL)
11900,- Ft

Ú J D O N S Á G

V. évfolyam 9. szám 1994. szeptember

576 KByte

TARTALOM

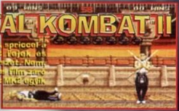
Kívülről még nem sejthetted, hogy belsőnk - megtartva eddig kivívott erényeit - előnyére változott. Több információt, áttekinthetőbb oldalakat találsz, ha továbblapozol.

TIE FIGHTER



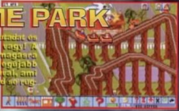
A poshadt amerikai filmipar mindig a pozitív hősöket favorizálja. Most végre egy igazi "nehézfiú" a Sötét Oldalról veszi át a hatalmat a PC-sek képernyőin.

MORTAL KOMBAT II



Bugyog, fröccsen, spriccol a vér. Leszakított fejek és testrészek szanaszét. Nem, ez nem egy háborús film záró képsora, hanem az MK2 egyik átlagos jelenete.

THEME PARK



Mutasd hullámvasutadat és megmondom ki vagy! A Bullfrog ismét magasra tette a lécet a legújabb vidámparkosdijával, ami mellett Disneyland se rúghat labdába.

OUTPOST



Elrabolták a stratégiai játékok koronáját! A Sierra űrbéli eposza minden eddigi rekordot megdöntve elfoglalta a trónszéket. Nemcsak mérete, hanem kivitelezése is egyedülálló.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/9-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Eredeti bt.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Kft.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

MEGATECH

Gondolom az őzikeszemű, "kebelgazdag" leányzók, kékhajú, izomkolosszus legények, misztikus erőkkel rendelkező varázslók és démonok (értsd "Manga") rajongóinak szíve hatalmasat dobban, amikor bejelentem, hogy az amerikai illetőségű **MEGATECH** új alkotásával ismét felkarolja az ügyüket. A Cobra Mission sikerén felbuzdulva egy annál sokkal meseszerűbb történetet dolgoztak fel **KNIGHTS OF XENTAR** című balladájukban, amely több néven is ismert, de EZ a végleges címe. Képzeljetek el egy csupa csajokból álló társadalmat (ez maga a Paradicsom), amelyet démonok szállnak meg valamilyen varázserővel rendelkező drágakövek után kutatva. A megfélemlített hölgyek segítségért fordulnak régi pártfogójukhoz, egy nagy f**ú (nagy fantáziájú, you piggy) hőshöz, aki egy mágikus erejű karddal és két barátjával - egy iszákos, de rettentő erejű bajnokkal és egy csinibabával - az oldalán nekiveselkedik az ádáz küzdelemnek. A felülnézetből látható helyszíneken (királyi palotában, kisvárosban, földalatti labirintusban, a pokol tornácán) kell kommunikálnunk, tárgyakat keresgetnünk, harcolnunk, információkat szipkáznunk, hogy eljussunk a hauptführerhez egy végső összecsapás erejéig. A játéktér grafikája hagy némi kívánnivalót maga mögött, de a nyálcsorgató átvezetőképek mindenért kárpótolnak majd mindenkit - mármint aki PC-vel rendelkezik.



VIRGIN

A **PAPYRUS/VIRGIN GAMES** házasságának eddigi legfényesebb csillaga az IndyCar Racing volt, amelytől az autóverseny játékok kedvelőinek igencsak fennakadt a szemük. Időközben kijött hozzá egy adatlemez is a napokban (semmi extra újítás), majd ezzel egyidőben bejelentették egy minden eddigi csúcsot megdöntő 3D-s autószimulátor megjelentetését is, a **NASCAR RACING**-ét. Az égi csatornákról ismerős lehet az amerikai őrület: 680 lóerős erőgépek kergetik egymást körbe-körbe, dacolva a gyakorta halálos kimenetelű ütközésekkel és nézők közé való kicsúszásokkal. Ha hihetünk a híreszteléseknek (amiknek sajnos többnyire fele sem igaz), akkor ettől a produkciótól még a lélegzetünk is el fog állni. A fejlesztői ígéretek: villámgyors és tűéles 3D-s poligongrafika VGA és SVGA módban, a sportközvetítésekről megszokott számtalan kameraállás, realisztikus ütközések és sérülések, amelyek kihatnak az autónk további menetteljesítményére, stb. Az SVGA grafika csak 486/66 MHz/8 MB RAM felett élvezhető (kösz!), a VGA viszont már 386/33/4-es konfigurációval is szépen mozog. A grafika minőségét jellemzi még egy apróság: a saját és a körülöttünk száguldó autók mintázatát, a rajtuk levő apró hirdetések szövegét az utolsó betűig el lehet olvasni - mindezt 350 km/órás sebesség közepette! Év végén PC-re és PC CD-re várható.



OCEAN

Amiga tulajdonosok figyelem! Az **OCEAN** szerezte meg a **JUNGLE STRIKE** Amiga verzióinak (500, 1200, CD32) kiadási jogát és rohamléptekkel halad a fejlesztés befejezése felé. Kilbaba tábornok halott, a Desert Madman kinyiffant (hála a Desert Strike-ban nyújtott tevékenységünknek). A fiacskája azonban nem nyugszik a bőrébe és az apja halálát megbosszulandó, Dél-Amerika lerohanását tervezi. Ehhez a déli kontinens legnagyobb kábszerdealerét veszi be társnak, Carlos Ortegát. Félelmetes fegyverarzenállal rendelkeznek, de a mi oldalunkon is dögös gépek állnak rendelkezésre: Commanche, F-117A, XL-9 Hovecraft. 9 féle missziót kell teljesítenünk, közöttük éjszakai repülést, havazás közbeni bevetést. A grafika és a hangok egy az egyben megegyeznek a konzolos változatokkal, magyarul genyes jó anyag lesz - úgy november közepe táján.



APOGEE

Az **APOGEE** neve az utóbbi időben sarkcsillagként ragyog, ugyanis az egyik legnagyobb léptekkel nyomuló PC-s shareware cégként tartják számon a hozzáértők. Nem kell viszont túl sok szakértelem ahhoz, hogy megállapítsuk, hogy legújabb produkciójuk, a **RISE OF THE TRIAD** a 3D-s gyilok-játékok etalonjának tartott DOOM alteregója. A sztori szerint egy H.U.N.T. fedőnevű akciócsoportként tevékenykedünk valahol L.A. parti vizein, amikor rádión vészjelzés érkezik, hogy egy titokzatos csoport iszonyatos népirtásba kezdett Los Angelesben és a kontinens elfoglalására készülnek. Négy, különböző mentális tulajdonságokkal megáldott tag közül választhatunk, hogy melyikőjükkel akarjuk megtorolni a vérontást, majd 30-nál is több pályán, 9 féle brutális fegyverrel szerezhetünk érvényt a "fogat fogért" elvnek. A kedvelt doomos megoldások mellett számtalan újítás is helyet kapott a játékban (digitalizált ellenfelek, szállva való közlekedés az alagutakban, új fegyverek, stb). Két kép ízelítőül.





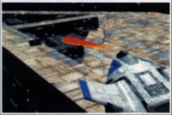
DCD

A **DCD** rövidítés csak a legtapasztaltabb szerep és kalandjátékosoknak lehet ismerős, hiszen ez az alkotógárda állt a Legend of Valour produkció mögött. Most egy minden eddiginél terebélyesebb fába vágták a fejszéjüket, ugyanis a híres-hírhedt Arthur király legendáját dolgozzák fel **KING ARTHUR: THE QUEST OF THE FAIR UNKNOWN** című PC CD ROM-os eposzukban. A kép alapján mondhatjátok, hogy már megint egy dögunalmas interaktív stuff, de NEM! Az alkotók megpróbálták a maximumot kihozni a 3D-s ray trace-elt megoldásokból és olyan játékot építettek fel, amelyben nem csak egy mesebeli filmutazáson veszünk részt és csak egyet egyet pöccintünk az egéren, hanem teljesen szabadon mozoghatunk és cselekedhetünk a terepen. A játék többféle történetet és kalandot dolgoz fel, amelyek hol laza kapcsolatban állnak egymással, hol pedig egymásra épülnek, egymásból következnek. A feladatok elvarázsolt királylány kiszabadításától, szörnyszülöttek kinyiffantásán át logikai feladványok megoldásáig terjednek - mint egy valamirevaló kalandjátékban. Érdekesség, hogy szabadon válthatunk a különböző nézetek között, mindent szemügyre vehetünk, akár 10 centiméternyi távolságból is, fergeteges sebességű animációk láthatók az állóképeken is, viszont a harcok során csak előre letárolt mozgáskombinációk használhatók. Előre láthatólag decemberben jön ki, de CSAK CD-ROM-ra.



ELECTRONIC ARTS

Aki emlékszik a Strike Commander 2 éves késésére, az enyhe gyanakvással fogadja a hírt: az **ELECTRONIC ARTS** bejelentette, hogy novemberi megjelenéssel piacra dobja a **WING COMMANDER 3**-t. Becsszó! - fogadkoznak a fejlesztők, és nemcsak a megjelenési dátumra gondolnak. Állításuk szerint az eddigi legtutibb repülős anyag kerül ki a kezükből. Már az intro is egyedülálló: Hollywood keze van a dologban. Egy ott leforgatott 90 percnyi filmanyag szolgál a be-, és átvezető képsorok alapanyagául. Csoda-e, hogy a produktum 2 CD-t fog megtölteni? Nem hiszem. Főhőseink a híres Mark Hamill (alias Luke Skywalker a STAR WARS-ból), Mark Hamill és Ginger Lynn Allen által megformált szereplők, akik a játék SVGA filmrészletein feszítenek. Nem akarok senkit felbőszíteni, de sajnos csak Pentium vagy DX-4-es alaplapon érzékelhető majd a játék savaborsa SVGA felbontás mellett (24 kocka/másodperc), bár a hírek szerint a VGA megjelenítés is párját ritkítja majd (15 kocka/másodperc).



PSYGNOSIS

már sokan várják epedve a napokban megrendezésre kerülő ECTS-t, amelyen feltehetőleg olyan sztárparádé lesz, amit már régen nem láttunk. A show-n minden bizonnyal a **PSYGNOSIS** által fej-lesztett **SCAVENGER 4** lesz az egyik legnagyobb ász. Ha a Microcosm-ot vesszük etalonnak, akkor erről a produkcióról elmondható, hogy jónéhány fényévnyi távolság lesz kettejük között - természetesen a S4 javára. Eredetiségben kissé hiányt szenved a sztori ("szabadíts meg a gonosztól" szintű kerettörténet), de a pályák változatosságára már nem lehet panaszunk. Lávafolyamoktól fortyogó sziklás tereptől kezdve a légvédelmi rakétaállásokkal teli űrbázisig mindenféle háttér előtt zúdulhatunk előre, persze ezernyi ellenfél gyűrűjében. A valódiság érzését fokozza, hogy a fény-árnyék viszonyok a háttéren és a spriteokon is ugyanúgy változnak, nemúgy mint például a MegaRace-ben. Minden pálya végén egy-két döggel is meg kell küzdenünk, amelyek a shoot'em up-ok klasszikus szabályai szerint csak adott ponton sebezhetőek. A manőverezést az is nehezíti, hogy a talajhoz hozzá lehet majd csapódni, de az ellenfeleink is odakenődhetnek nagy igyekezetükben. Sebességben, hanghatásokban és még az átvezető képsorokban is messze túllép majd a Microcosm-on, sőt egyes nézetek szerint a Rebel Assault is csak kulloghat majd utána.



GREMLIN INTERACTIVE

Apropó ECTS! Miközben ezeket a sorokat írom, fél lábbal már Angliában vagyunk az őszi játékkiállításon, ami bombasztikus shownak ígérkezik. Mindenki ott lesz, aki számít, a cégek megpróbálják a legjobb formájukat adni a látogatóknak és újságíróknak, hogy azok jó hírüket keltsék szerte a világban. Itt fogja bemutatni a GREMLIN megújult imágóját, ami nemcsak egy új logót és nevet (**GREMLIN INTERACTIVE**) jelent, hanem teljes stílusváltást is. A Zool, Lotus, Heroquest, Premier Manager után teljesen új vizekre eveznek, melynek első mérföldköve a **RETRIBUTION** lesz. Bővebben a következő számunkban olvashattok róla a NAGY ECTS RIPORT-ban, most ízelítőül egy kép és néhány infó: 2396, Föld. Világháború fenyeget, mikor egy ismeretlen faj a Földre érkezik és energiával, élelemmel, technikával látja el az emberiséget. Hamarosan azonban országnyi embertömegek tűnnek el és kiderül, hogy a jólelkű hódítók saját táplálékuknak hízlalták fel az embereket. Egész egyéni sztori, nem? A program real-time-ban generálja a terepet és az ellenfeleket, iszonyatos sebességgel. Átvezető filmek, digi hangok, baromi "szép" szörnyek, csúcs játszhatóság. Megjelenés csak PC-re lemezen és CD-n, valamikor még az idén.



Egyszer volt, hol nem volt

Ha már elmúltál 3 éves, de még nem töltötted be a százat, akkor a Putt-Putt és a Living Books sorozatok Neked készültek.

Kevés cég van mostanában, amelyik játékaival első sorban a legalsóbb korosztályt célozná meg. Ez nem véletlen, hiszen egy 3-8 éves gyerek figyelmét nem is olyan könnyű lekötni, mint ahogy azt az ember gondolná. Ám melyik gyerek tudna annak ellenállni, hogy saját kezébe vegye egy rajzfilmhős irányítását?!



● Firebird bácsi üzemében óvatosabbnak kellett volna lenni

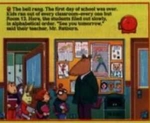
Az első ilyen igazi rajzfilm-játék a Humongous Entertainment-től a Putt Putt-ról, a kisau-tóról szóló történet volt. A játék azzal teremtett új stílust, hogy az igen egyszerű cselekmény mellett minden képernyőn minden tárgy életre kelt, ha ráklikkeltünk, valamint az összes szereplő füllel hallhatóan, digitalizált dialógusokban beszélt. A stílusban azonban úgy tűnik a Humongous Entertainment elvesztette a hegemóniáját, nemrég ugyanis hasonló játékokkal jelent meg a Broderbund is.



● A közös munka meghozza a gyümölcsét: az űrhajó kormánykerekét.

Putt Putt Goes to the Moon

Először azonban maradjunk Putt Putt-nál, akinek most látott napvilágot legújabb kalandja. Putt Putt ezúttal Firebird bácsi petárda üzemében tett látogatást, amikor is Putt Putt kiskutyája egy pillangót üldözve kisebb galibát okozott, így hamarosan a Holdon találták magukat. Feladatunk tehát, hogy Putt Putt-ot visszajuttasuk a Földre, azaz építsünk egy űrhajót. Ebben segítségünkre lesz Rover, az ottfelejtett holdjáró, valamint a Hold számos más lakója. A játék értékelésénél azonban sajnos azt kell hogy mondjam, alul maradt akár az első részhez, akár a Fatty Bear-hez képest. A prog-am mögött mintha elhamarkodott munka állna, az apró poénok nem annyira szórakoztatóak, s sokszor ismétlődnek, sőt a játék cselekménye is elég rövidre sikerült.



● Mr. Ratburn és "vidám" osztálya.

Living Books

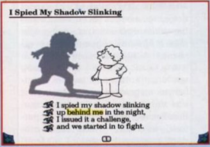
A Putt Putt értékelése után azonban meg kell említenem, hogy a Broderbund Living Books sorozatának is van egy kis szépséghibája, nevezetesen, hogy csak CD-ROM-on jelent meg. Már ha ezt a CD-ROM terjeszkedését nézve egyáltalán hibának lehet nevezni. A címnek megfelelően megelevenült képeskönyvekről van szó, melyekben minDen egyes képen a legapróbb részlet is életre kel, ha ráklikkelünk. A CD-nek köszönhetően szebb, nagyobb felbontású a grafika mint a Putt Putt-ban, s még több digitalizált szöveg hallható. Hogy csak egy példát említsek: az egyik részben a főmenüben a könyv szerzőjének karikatúrája csak úgy mellékesen elénekli az "Alligators are Unfriendly" című szerzeményét, amig mi törjük a fejünket, hogy mit válasszunk. A választási lehetőségeink pedig a következők: mivel könyvekről van szó, olvashatjuk őket, ilyenkor voltaképpen mintha rajzfilmet néznénk, magától történnek az események, valamint játszhatunk, ilyenkor pedig mi irányítjuk a cselekményt, s csak akkor megy tovább a történet, ha mi akarunk lapozni. Ja, és mielőtt rátérnénk a történetekre, még egy fontos dolog: a játékok csak Windows alatt futnak, s legjobban 640x480-as grafikai felbontásnál élvezhetők. Eddig négy része jelent meg a sorozatnak:

Arthur's Teacher Trouble

A könyv főhősének, Arthur-nak az első nap után az iskolában úgy tűnik hosszú évre lesz kilátása. Amíg ugyanis a többi teremből tanítás után - normális gyere-kek módjára - kiözönlik az osztály, addig az ő osztályfőnöke, Mr.Ratburn ABC-sorrendbe állítja a diákokat, s csak úgy vonulhatnak ki a tanteremből.



● Akár lehetne ez a havi rejtvényünk is: a képen a szövegben hol található a "mentünk" szó



● A költemény az enyhén paranoiás srácról.

Just Grandma and Me

Ebben a könyvben Little Critter-t, és Nagymamáját kisérhetjük el egy kis tengerparti piknikre. Ennek a résznek az érdekessége, hogy az angol és a spanyol nyelven kívül japánul is olvashatjuk a történetet. Aki tehát épp ezt a nyelvet tanulja, az figyelheti a kiejtést is.

The New Kid on the Block

Ez egy Jack Prelutsky nevű költő "verseskötete". A játék grafikailag talán nem annyira látványos mint a többi, mivel ez a könyv egy kicsit más elven "működik": itt nem a háttérgrafika kel életre, hanem ha a vers egy-egy főnevét, vagy igéjét elolvassuk, azok jelennek meg a képernyőn néhány másodperces animáció formájában.



● Ez az újság is mehet a többi közé. Ezután csak 576-ot veszek!

The Tortoise and the Hare

Ez a történet két szomszédról szól, a Teknősbékáról és a Nyúlról. A Teknősbéka egy barátságos kis fickó, aki a saját komótos stílusában éldegél, ahogy a Nyúl megjegyzi: mire a reggelijét befejezi, vacsoraidő lesz. Ezzel szemben a Nyúl állandóan siet valahova, és mindig késésben van.

Vári Zltán



MAGIC OF ENDORIA



Valamikor 1993-ban a German Design Group úgy gondolta, hogy a Bard's Tale, meg az Ormus Saga sorozat még nem merítette ki eléggé a C-64-es tábor idegeit és szókincsét, ezért a Sunflowers nevű német cég gondozásában kiadták a Magic of Endoria-t, amely minden idők talán legösszetettebb menürendszerével és legnehezebb játszhatóságával rendelkezik. Persze számítógépes játékokról lévén szó, a leg-jelzők használatával mindig vigyázni kell, de aki kipróbálja ezt a programot, hamar rá fog jönni, hogy "nem is olyan egyszerű".

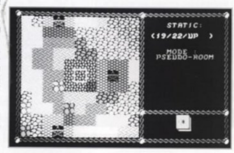


A játék elején a PREFERENCES-nek csúfolt menüben (magyarul kedvezményt jelent) joystickunk segítségével beállíthatjuk, hogy a számítógép, vagy a szomszéd Józsika ellen akarunk játszani, a játéktér méretét (max. 4000 mező), az indulótőkét (max. 3000 arany), valamint azt, hogy a kristályszobák láthatóak, avagy láthatatlanok legyenek. Hogy hol is vannak ezek a kristályszobák, azt pillanatnyilag még jótékony homály fedi, de biztos vannak valahol, ha egyszer a program ezt állítja. Ezek után végre nekiugorhatunk a játéknak, persze csak képletesen. A képernyő bal oldala a tulajdonképpeni játéktér, a jobb oldalon jelennek meg az információk, alul pedig egy teljesen ártatlannak tűnő ikonrendszert csodálhatunk meg. Hogy a látszat néha csal azt eddig is tudtam, de hogy ennyire, azt őszintén szólva nem. Az összes létező menüpont bemutatása ugyanis óvatos becsléseim szerint közel tíz A4-es oldalon férne el, és még maradnának is vitás kérdések, erről pedig természetesen szó sem lehet. Alkalmasint egyszer majd sor kerülhet rá, addig is maradjunk annyiban, hogy a türelem rozsdát terem. Most pedig, amennyire szerény képességeimtől telik, megpróbálom elmesélni, hogy tulajdonképpen milyen játékról is van szó, még mielőtt kiátkoznátok, hogy itt filozofálok, ahelyett, hogy a programmal foglalkoznék.



Magára a játékra áttérve határozottan ki kell jelentenem, hogy mint látványosság, sohasem fog az EXPO-n szerepelni. Ez önmagában még nem lenne baj, hiszen egyrészt a kalandjátékok grafikájával szemben mások az elvárások, mint például az akciójátékok esetében, másrészt egy program közepes grafikával is megerőltetés nélkül fogalommá válhat, de ehhez a többi lényeges szempontot (kód, zene stb.) tekintve olyannak is kell lennie. Szerény véleményem szerint a Magic of Endoria sem grafika, sem programozás tekintetében semmi különöset, vagy újat nem tartalmaz, mindkét téren maximum az átlagos minősítést érdemli ki. Igaz, hogy szinte teljesen BASIC-ben írták, de ebben a kategóriában a PIRATES! elég magasra tette a lécet ahhoz, hogy csak valami igazán színvonalas produkcióval lehessen betörni a képzeletbeli élbolyba. Hanghatások nincsenek, ez tulajdonképpen természetes, bár néhány effekt azért emelt volna a színvonalon.

A bevezetőben már említett ikonrendszer mindenképpen külön bekezdést érdemel. Ha címszavakban kellene jellemeznem azt mondanám, hogy félelmetesen összetett, de rengeteg felesleges elemet tartalmaz. Sok az egymást fedő menüpont, ami a tapasztalatlan játékosokat könnyen megzavarhatja, egyes ikonok jelentésére rendkívül nehéz rájönni, tekintve, hogy választásukkor nem mindig kapunk infót arról, hogy az illető ikon milyen funkciót tölt be, és csak akkor kapunk észbe, amikor már sikerült leformatálnunk a Master Disket Save Disk-ké, vagy ilyesmi. Ez ugyan kitűnő alkalmat jelent a magyar nyelv elsajátításában szerzett ismereteink megcsillogtatására, de aligha okoz felhőtlen örömöt úgy nekünk, mint a közelben tartózkodóknak. Szerintem egy kevesebb pontot tartalmazó, de áttekinthetőbb és igényesebben megszerkeztett menürendszerrel lényegesen jobban jártunk volna.



Ejtsünk néhány szót a pozitívumokról is. Minden tiszteletem és elismerésem a programozói gárdájáé, hogy ilyen nagy lélegzetvételű programot készítettek a C64-es halódása idején. A játék nem fog történelmet írni, láttunk már szebbet, meg jobbat is, de 1993-ban, amikor a nagy öregen szinte már csak logikai játékok jelentek meg, kalandjáték írásába fogni nem kis teljesítmény. Fájdalom, azon kívül, hogy a program C64-en jelent meg, más igazi pozitívumot nem tudok említeni vele kapcsolatban. De még mielőtt másodszor is kiátkoznátok, hogy ilyen kritikus hangvételben jellemeztem a programot, hadd jegyezzem meg, hogy szerintem sokkal jobb, ha az ember kellemesen csalódik egy játékban, mintha a leírás alapján nagy reményeket fűz hozzá és aztán arcra esik (finoman fogalmazva) amikor kipróbálja. Nekem személy szerint nem vált a szívem csücskévé a Magic of Endoria, de lehet, hogy a következő számban a Csevegő azzal lesz tele, hogy a cikk szerzője agyilag rokkant, mert ilyen jó játékot a számítógépek feltalálása óta nem láttak. A cikk szerzője tehát most leteszi a klaviatúrát, de mielőtt letenné, mindenkinek jó és eredményes játékot kíván.

K.K.

ÉRTÉKELŐ

grafika	65%
hang / zene	- %
kezelhetőség	60%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 60%

TESZTELVE: *C64*

VERZIÓK: *C64, PC*

AZ ISHAR 3 AZON KEVÉS PROGRAMOK EGYIKE, AMELYEK

A káosz és a rend erői már hosszú évszázadok óta vívják véres háborújukat Kendoria földjén. Csak az utóbbi néhány évben köszöntött be a béke, hisz Shandart, a káosz erőinek vezérét legyőzték, szövetségeseit pedig szétkergették. Minden jel éppenséggel a Silmarils nagyszerű szerepjátékára, az Ishar-ra. Hát igen, lényegesen egyszerűbb egy régi történetet folytatni, mint esetleg egy újat kitalálni. Itt van például az előbb már említett Ishar is, a minap jelent meg a sorozat negyedik része, nekik! A Silmarils ismét nagyot alkotott, az Ishar 3 mind Amigán, mind pedig PC-n egyike a valaha készült legjobb szerepjátékoknak.

A halottnak hitt főmágus újra él és pusztít. Vajon ismét le tudják-e győzni őt a hősök, vagy ezúttal a káosz győzedelmeskedik?

ISHAR 3



szerint a háború eldőlt. Vagy mégsem? Néhány nagytudású bölcs szerint ugyanis Shandar lelke még nem pusztult el, hanem beleköltözött Sith, az utolsó fekete sárkány testébe. Márpedig ha ez a fenevad elszabadul, akkor kiújul a háború és Kendoriára ismét véres és nehéz évszázadok várnak. Egy kis csapat azonban még az utolsó pillanatban útra kel, hogy egyszer s mindenkorra végezzen Shandarral. Ha ők kudarcot vallanak, akkor Kendoria lakói igen eseménydús időket fognak megélni...



• **Az úr "halál" komoly...**

Úgy tűnik, hosszabb ideig egy sikeres kalandprogram se kerülheti el sorsát: az újabb és újabb folytatásokat, újrafeldolgozásokat. Gondoljunk csak a Pool of Radiance-ra, a Bards Tale-re, vagy a SEVEN GATES OF INFINITY. Már az előző részek (Crystals of Arborea, Ishar1: Legend of the Fortress, Ishar2: Messengers of Doom) is remekül sikerültek, de a programozók alighanem az Ishar 3-mal akarták föltenni művükre a koronát. És ez sikerült is



• **Itt bizony hirig lesz...**

A kerettörténetből bizonyára kitalálhattátok, hogy a játékban a Shandar likvidálására induló csapatot fogjuk irányítani. A dolgunk azonban most különösen nehéz lesz, ugyanis a sárkány a múltba menekült előlünk, így aztán néhány időkaput is fel kell kutatnunk, amiken keresztül követni tudjuk. Még aztán ott vannak a káosz mindenre elszánt szolgái is, egyszóval nem fogunk unatkozni.

A játék kezelésére ezútal nem akarok külön kitérni, mivel erről az egyik régebbi számunkban már olvashattatok. Az irányítás egyébként az Ishar 2-höz képest szinte teljesen változatlan, épp ezért most a mágiáról és néhány egyébb érdekességről írok, amik az előző cikkből kimaradtak.

NÉHÁNY SZÓ A KARAKTEREINKRŐL

Még a játék elején kiválaszthatjuk, hogy új karaktereket akarunk-e generálni vagy pedig az Ishar 1-ből illetve 2-ből hozunk



át néhány tapasztaltabb hőst. Új karaktereknél lényegében két fontos dolgot kell kiválasztanunk: a tulajdonságait és a karakterosztályt. A fajnak különösebb szerepe nincs legfeljebb anynyiban, hogy néhány karakterosztályt eleve nem választhatunk nem-ember hősökkel (pl. az ork mágusok meglehetősen ritkák). A karakterosztály már jóval lényegesebb, hisz nagyrészt ettől függnek a karakter harci és egyéb képességei. Szerintem a harcos/barbár/lovag/pap/kém/varázsló felállású csapat elég erős, de még számtalan más ütőképes összeállítás is van. A tulajdonságok megadásánál minden karakterünkre 57 pontot költhetünk el, itt nem árt figyelembe venni, hogy hősünk mely képességeit fogja használni (tehát teljesen fölösleges egy mágusnak az erejét feltuningolni).

VARÁZSITALOK KÉSZÍTÉSE

Ahhoz hogy varázsitalt kotyvasszunk, előbb meg kell szereznünk a varázsflaskát (magic flask), amiből az egész játék során csak egyet találhatunk. Ezután meg kell keresnünk a kívánt varázslöttyhöz szükséges komponenseket és az egészet összekevernünk. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egyszerre csak egy varázsital lehet nálunk. Szóval az alábbi varázsitalokat keverhetjük ki:

"BULKAL", megszünteti a bénulást (Paralysis). Egy adag salamander oil + egy adag gargoyle claws.

"Schloumz", az elvesztett életerőt hozza vissza. Egy adag salamander oil + egy adag dried mistletoe + két adag gargoyle claws.

"Ghoslam", a szellemi frissességünket (azaz varázserőnket) növeli. Egy adag salamander oil + egy adag dried mistletoe + egy adag rat brain (na ebből sem innék...).

"Clopatos", a sebezhetetlenség itala. Egy adag salamander oil + egy adag dried mistletoe + egy adag rat brain + egy adag gargoyle claws.

Hát akkor dióhéjban ennyit az Ishar 3-ról. Aki a kezelésre kíváncsi, az olvassa el az 1993/9-es számban az Ishar 2-ről készült leírást, ott minden lényeges dolgot megtalál. Más már nem is maradt hátra, mint a kritika. A játék két szóval jellemezve: tömör gyönyör. A grafika egészen lenyűgöző, ezen a téren az Ishar 3 egész egyszerűen



Előre a kék túrán!

verhetetlen (legalábbis Amigán). A zene és egyéb hanghatások szintén jól sikerültek, egészen egyedi hangulatot teremtenek a programnak. A játszhatóságról szintén csak csupa pozitív dolgot tudok elmondani: az irányítás egyszerű, az egyes részfeladatok sem túl nehezek, sem túl egyszerűek, szóval nagyon együtt van a játék.



1 kép, 2 kép, 3 kép, 4 kép, 5 kép, 6 kép, 7 kép, 8 kép, 9 kép, 10 kép, 11 kép

12 kép, 13 kép, 14 kép, 15 kép, 16 kép, 17 kép, 18 kép, 19 kép, 20 kép, 21 kép, 22 kép

23 kép, 24 kép, 25 kép, 26 kép, 27 kép, 28 kép, 29 kép, 30 kép, 31 kép, 32 kép, 33 kép

A VARÁZSLATOK

Mint a legtöbb szerepjátékban, az Ishar 3-ban is igen fontos a mágia. Varázslatokat 3 karakterosztály használhat, a Wizard, a Clerk, és a Paladin. Karaktereink eleinte csak egy-két varázslatot ismernek, újakat a szintugrásokkor tanulhatnak. Összesen 33 varázslattal találkozhatunk a játékban, ezek hatása főleg a mágiahasználó szintjétől függ (tehát egy 25. szintű varázsló tűzlabdája jóval többet fog sebezni, mint egy 17. szintűé). Tehát akkor lássuk a varázslat-listát:

1. Gyógyítás, az elvesztett életerőt hozza vissza.
2. Védelmezés I, az egész csapatot védi a fizikai támadásoktól (csökkenti a sebződéseket).
3. Méreg semlegesítése.
4. Vakság gyógyítása.
5. Halott karakter feltámasztása, az egyik legkomolyabb varázslat.
6. Sebezhetetlenség, egy karaktert teljesen megvéd a fizikai támadásoktól.
7. Védelmezés II, egy karaktert véd a mentális támadások ellen.
8. Átalakulás.
9. Regeneráció, nagyon erős gyógyítóvarázs.
10. Védelem III, az egész csapatot védi a mentális támadásoktól.
11. Védelem a tűztől, pl. sárkányok ellen nagyon hasznos.
12. Bénulás (paralysis) megszüntetése.
13. Védelem IV, egy karakterünket védi a fizikai támadásoktól.
14. Tűzlabda, a legalapvetőbb támadóvarázslat. Tűzalapú lények ellen nem sokat ér.
15. Villám, a tűzlabdával ellentétben az összes előttünk álló ellenfélre hat. Egyike a legjobb támadóvarázslatoknak (főleg ha népesebb csapat ellen hadakozunk).
16. Bénítás, csak egy személyre hat.
17. Tűzvihar, hasonló a Villámhoz.
18. Vakítás, csak egy személyre hat.
19. Fagyos felhő, tűzalapú lények ellen nagyon effektív.
20. Izzó érintés, hasonló a tűzlabdához, csak meg kell vele érintenünk a célpontot.
21. Lángcsóva, a legkeményebb támadóvarázslat.
22. Álomvarázs, egy célpontot altat el.
23. Bűbáj, megváltoztatja a célpont jellemét, előítéleteit.
24. Szellemkalapács, nem túl erős, egy személyre ható támadóvarázslat.
25. Élőholt megzavarása.
26. Teleportáció előkészítés, a teleportálás végcélját nézhetjük meg.
27. Varázskulcs, a zárt ajtókat nyithatjuk ki ezzel a varázslattal.
28. Teleportálás.
29. Átok érzékelése, ezzel a varázslattal tudhatjuk meg, hogy a terület ahol épp mászkálunk el van-e átkozva.
30. Idő megállítása, harc közben igen hasznos tud lenni (lesz időnk gyógyításra, valami stratégia kigondolására stb).
31. Ördögűzés, a különböző átkokat szüntethetjük meg.
32. Gondolatolvasás.
33. Méregvarázs, elég kemény támadóvarázslat.

ÉRTÉKELŐ

grafika	98%
hang/zene	95%
kezelhetőség	96%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 97%

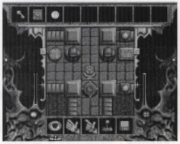
TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA, PC

T.J.

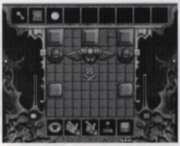
Egészen mostanáig abban a tévhitben éltem, hogy igazán eredeti és szokatlan kalandjátékot már nem lehet készíteni. Való igaz, az SSI, az Electonic Arts, a Psygnosis és a Silmarils programozói (hogy csak a legnagyobbakat említsem) már annyi új koncepcióval és ötlettel rukkoltak ki, hogy joggal vélhettem: itt már senki sem tud valami forradalmi újdonsággal előállni.

AKUSZTIKUS KOMMUNIKÁCIÓ

Nem kis meglepetésemre valakinek megint sikerült ez a bravúr! És ezúttal nem is egy ismertebb cégről van szó, hanem valami Vulcan Software nevezetű kis társulatról. Férfiasan bevallom, róluk eleddig nem sokat halottam (mondhatni semmit), ehhez képest viszont egy remek kis kalandprogrammot készítettek, ami a **VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY** nevet viseli. És hogy miben rejlik az anyag újszerűsége? Nos, eleddig bizonyára nem sok **BESZÉDEN** alapuló játékkal lehetett dolgotok. Igen, jól olvastátok, a **VALHALLA** teljes egészében az akusztikus kommunikációra épül, magyarán szólva a gép üzeneteit ékes angol nyelven tolmácsolja a játékosnak. Tehát amennyiben mondjuk meg kívánunk vizsgálni egy földön heverő tárgyat, már hallhatjuk is a választ: "It is a key". Elég jól



● Kevés ötlet, kevés szereplő, kevés szín, csak szobákból van sok.



● Hát igen, a Cadaver vagy az Ambermoon babérjai nem forognak veszélyben.



A VILÁG ELSŐ DIGITALIZÁLT BESZÉDEKRE ÉPÜLŐ KALANDJÁTÉKA. REMÉLHETŐLEG NEM AZ UTOLSÓ!

hangzik, nemde? Persze a dolognak van egy komoly hátulütője is: a játék végigjátszásához elég magas szintű angol nyelvtudásra lesz szükségünk. Akiknek ez nem jelent akadályt, azoknak mindenképpen érdemes eljátszogatniuk egy kicsit az anyaggal, ilyen élményben még egészen biztos, hogy nem volt részük.



● Amint láthatjátok, a főhős igen idétlenül néz ki.

A KERETTÖRTÉNET

Valhalla - ez a szó a germán mitológiában egyet jelent a menyországgal, ahová minden csatában elesett harcos lelke kerül. Ebben a távoli birodalomban évezredek óta nyugalom és béke honolt. A bölcs király uralkodott, az alattvalók engedelmeskedtek, egyszóval minden simán és zökkenőmentesen ment. Úgy tűnt, ez az idilli állapot örökké tart. Persze semmi sem tart örökké. Különösen a béke nem. Megjelent ugyanis a színen a király fiatal öccse, a Végtelenség Ura (Lord of Infinity), aki már jó ideje vágyott Valhalla trónjára. A trónkövetelő fiatal volt, elszánt, gátlástalan és nagyon erős; a király pedig elkényelmesedett az eseménytelen évszázadok alatt. A polgárháború három hosszú évig tartott, ezrek és ezrek haltak véres halált. Végül, mint a történelemben már annyiszor, az agresszor győzött és a harc a király halálával végződött. Azonban a király fia, Valhalla hercege túlélte a háborút és még időben el tudott menekülni az új uralkodó elől. Hosszú évek teltek el, míg végül a herceg bosszúra éhesen visszatért Valhalla földjére, hogy visszaszerezze elvesztett örökségét és bosszút álljon apja gyilkosán.

NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

A programozók ígéretei szerint a játékosok 4 logikai feladványokkal, szokatlan szereplőkkel és agyafúrt csapdákkal megtömött pályán kalandozhatnak, amelyek végigjátszásához nem kevesebb, mint 12 óra kell (persze ha tudjuk, hogy mit kell csinálni). Ez elsőre nagyon szépen hangzik, de a valóság azért nem egészen így fest... Az agyafúrt csapdák például abban merülnek ki, hogy a talaj teljesen váratlanul beomlik alattunk, meghalunk, tölthetjük vissza a legutolsó állást. Ez az első néhány alkalommal még nem annyira zavaró, de huszadszorra már a legbéketűrőbb játékost is kihozza a sodrából. A rengeteg csapda miatt aztán térképezni kényszerülünk, ami ugye megint csak próbára teszi türelmünket. A logikai feladványok sajna kissé szürkére sikerültek, leginkább kulcsok, ajtók, kapcsolók megfelelő összepárosítását jelentik. Mit mondjak nem túl eredeti... A szokatlan szereplőkben pedig leginkább az a szokatlan, hogy csak a legritkább esetben botlunk beléjük. Szerény véleményem szerint egy kalandjátékot a sok mellékszereplő, a köztük feszülő ellentétek kusza láncolata teszi igazán lebilincselővé, míg a Valhallában minden egyes karakter felbukkanásánál örömtáncot lejthetünk. A sok beszéd és hanghatások viszont tagadhatatlanul nagyot dobnak a programon, ezek nélkül a játék igen-igen gyenge minősítést érdemelne. A grafikáról viszont már nem tudok túl sok pozitív dolgot elmondani. A főhős leginkább egy erős koordinációs zavarokkal küzdő mozgássérültre emlékeztet, úgyhogy igen nehéz őt a Valhalla hercegének és leendő urának elképzelni. Esetleg egy birkapásztornak vagy koldusnak? Á, ezt inkább hagyjuk... A fal és a padló első pillantásra elég kopárnak tűnhet, viszont 2-3 óra játék után már egyenesen idegesítővé válik a díszítés teljes hiánya. Néhány apróbb, nyilvánvalóan esztétikai okokból elhelyezett tárgygyal ugyan találkozhatunk, de az összhatás még így se túl bizalomgerjesztő. Az irányítást spártai egyszerűség jellemzi, úgyhogy nem is térnék ki rá bővebben. Adja magát.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	60%
hang/zene	90%
kezelhetőség	78%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 68%

TESZTELVE: *AMIGA*

VERZIÓK: *AMIGA*

AZ ERŐ VELÜNK VAN - MÉG A SÖTÉT OLDALON IS!

TIE FIGHTER



THE EMPIRE STRIKES BACK



● **"És ne feledje Vader nagyúr: Harkovot élve akarom!"**

Lassan másfél éve, hogy az X-Wingben kedvünkre kitombolhattuk magukat a Lázadók pártján. És most, hosszú várakozás után a Lucasarts kezéből kikerült a következő epizód, ahol ismét összemérik erejüket a Birodalmiak a Lázadókkal a végtelen galaxis egy távoli pontján... de ezúttal a sötét oldalon szállunk űrhajóba.

Sohasem felejetem el az elsőt...

Fura érzés volt amikor először szálltam be a TIE Starfighter-be a "gonoszok" oldalán. Az emberbe kellően beleplántálta a filmsorozat és az X-Wing a Darth Vader és a császár iránti gyűlöletet, ezért az elején fájó szívvel lődöztem ki az X, Y és egyéb szárnyú lázadókat, de az idő és a látvány úgy-ahogy feledtette hovatartozásomat. A játék felépítése, irányítása gyakorlatilag megegyezik az X-Winggel, persze a látvány és az irányítás sokat fejlődött. Amíg az X-Wingben a lázadók pártján léptünk harcba, most a Birodalmi Hadtest ifjú pilótájaként csöppenünk a történtekbe. A sztori valahol a Birodalom visszavág és a Jedi visszatér között játszódik, pontosan akkor, amikor a lázadók menekülni kezdenek a Hoth jégbolygóról, ahol a birodalmiak megsemmisítették bázisukat. Feladataink az egyszerű felderítésektől a császárnak teljesíthető titkos küldetésekig mindenféle lehet - valamikor csak nyugodt repkedésre kerül sor, máskor egész flották támadnak ránk. Egyszóval a birodalmiak oldalán sem egyszerű az élet.

A vektortechnika még mindig szerez meglepetéseket

A Tie Figther vektortechnikája igen sokat fejlődött az X-Wing óta, hisz részletesebb a kidolgozás, árnyékolt polygonokat használnak, s ezek jócskán megdobják a játékot, persze a sebességigény is evvel párhuzamosan nőtt. Ahhoz, hogy valaki a legfinomabb felbotásban élvezhesse a játékot mindenféle akadozás nélkül akkor is, ha sok objektum van a képernyőn, ahhoz nem árt egy fenegyors videokártya és minimum egy 486 DX 33 MHz. A játék egy 486 SX 33-on mezei Tridenttel lett tesztelve, és bizony amikor besűrűsödtek a csaták, az "ugrálás" elkerülése érdekében le kellett vennem a felbontást. A játék minimális memóriaéhsége 1MB EMS, de kettővel érzi igazán jól magát, különben le kell mondanunk néhány digi effektről és beszédről. Ha már a hangoknál tartunk, dicsérem is tovább a Tie Fightert: gyakorlatilag ismeri a legelterjettebb hangkártyákat (sőt, az új SB 32 AWE-t is használja), és a Gravis-esek számára elkészítették a Megaem (ez egy kitűnő General Midi/SB emulátor) direkt TIE Fighter verzióját, amivel fenomenális zenéket és hanghatásokat csalhatunk ki még egy 256 K-s Gravisből is.



● **A Birodalmiak Gunboat-jának nem okoz komoly gondot a lázadók X szárnyúja.**

Az irányításról: akár az X-Wingben

Miután végigcsodáltuk a filmszerű intrót, a regisztrációs szobába kerülünk, ahol bejelentkezhetünk új pilótaként, vagy egy régi állásunkat folytathatjuk. Kilépve a hatalmas aulába, útjaink sokfelé vezethetnek: aki szereti közelről mustrálni a lázadó és birodalmi gépeket, az feltétlenül térjen be a **Tech room**-ba, ahol kedvére vizsgálhatja a játékban feltűnő hajókat.

Az éles bevetések előtt nem árt egy kis gyakorlás, ahol kedvünkre kitombolhatjuk magunkat, kiismerhetjük a különféle gépeket, ellenfeleket. Erre a célra szolgál a **Training simulator**, ahol a manőverezést és célzást tanulhatjuk ki az ismert típusokkal különféle nehézségű pályákon. Ennél valamivel izgalmasabb a **Combat chamber**, itt már találkozunk komoly ellenfelekkel, persze itt se megy élesben a dolog. Az itt teljesíthető küldetések leírása, elmagyarázása, megjelenítése teljesen úgy megy, mintha élesben játszanánk. Kitűnő ötlet, hogy az élesben már teljesített küldetések ide bekerülnek, és bármikor újra játszhatjuk őket minden következmény nélkül.

Aki szeret filmezni csata közben, az a **Film room**-ban játszhatja le tekercseit. A lemezre mentett részeket



VAJON A GRAFIKÁT, A ZENÉT VAGY A HANGULATOT EMELJEM KI A TIE FIGHTERBŐL? EGYIKET SEM! EZEK EGYÜTT TESZIK FELEDHETETLENNÉ A LUCAS ARTS LEGÚJABB SIKERPROGRAMJÁT, MELY A SZÓ SZOROS ÉRTELMÉBEN ´´TÚLSZÁRNYALJA´´ AZ X-WINGET.

kedvünkre való nézetből lejátszhatjuk, sőt bele is pottyanhatunk a küldetésbe ott, ahol éppen a film tart. A "C" billentyűvel válaszhatunk hajót, amire rááll a kamera és azt a **Follow** üzemmódban követi. **Free** üzemmódban megáll a kamera az űrben és mi mozgathatjuk kedvünkre ("F" billentyű). Az "O" billentyűvel választhatjuk ki, mire nézzen a kamera, ha a **Track** mód be van kapcsolva ("T" billentyű). Például ha a C-



A lázadók helyzete közel reménytelen: a T/A-k már a platformon megsemmisítik a hajókat.

vel kiválasztjuk saját hajónkat, **Follow** módba kapcsolunk, majd a O-val az általunk célba vett ellenfelet (és a track mód be van kapcsolva), akkor a saját hajónk mögül szemlélhetjük végig a hajtóvadászatot. Természetesen egerünkkel kedvünkre forgolódhatunk, illetve zoomolhatunk.

Nem mindennapi 36 küldetés

Nem marad más hátra, mint a hatalmas hangárajtó, amivel megkezdett csatánkat folytathatjuk, illetve a **Change battle** feliratú ajtó, ahol jelentkezhetünk harcokra, vagy éppen újba kezdhetünk. A játék folyamán hét csatában vehetünk részt, s ezek 5-6 misszióra tagolódnak. A csaták nem kapcsolódnak szervesen össze, mind különálló történetet dolgoznak fel, s a történteket a missziók osztják részekre. Az első négy csata közül a játék elején bármelyiket választhatjuk, de ajánlatos az elején kezdeni. Ha teljesítettük az első három csatát, csak akkor lesz válsztható az ötödik, és így tovább egészen hétig. Tehát miután sikerült választani a csaták közül, lépjünk tovább a taktikai terembe. Itt megtekinthatjük a csata taktikai térképét, a terveket, kikérdezhetjük a repülés irányítóját, illetve ha egy csuhás alakot látunk a háttérben üldögélni, attól kérdezhetjük meg, milyen személyes küldetést teljesíthetünk a császárnak. Egy-egy csata után is eléjük kerülünk, s ők adnak felvilágosítást az összecsapás kimeneteléről, veszteségeinkről, áldozataink számáról.

Szinte vibrál a levegő...

Közvetlen a felszállás előtt felpakolhatjuk hajónkat (ha lehetséges) különféle rakétákkal, torpedókkal. Ezekről röviden annyit, hogy a **Heavy bomb** és **Rocket** nagy hajók ellen való, és közelről kell kiereszteni őket. A hatodik csata vége felé kerül kifejlesztésre a **Beam weapon**, az a sugárfegyver, amivel megnehezíthetjük ellenfeleink ránkakaszkodását, vagy megkönnyíthetjük a befogásukat. Fura lehet, hogy nem mellékelek billentyűkiosztást a játék mellé, de ennek csak egy oka van: a "K" billentyűvel bárki lekérheti azt. Mindegyik hajón megtalálhatók a scannerek, melyek az X-Winghez hasonlóan mutatják az előttünk és mögöttünk lévőket. Ezeken a radarokon a vörös pontok a birodalmiak, a zöldek a lázadók, a kékek és lilák ismeretlenek, a fehérek aknák, satelit-ok, a sárgák pedig kilőtt rakéták. A célkeresztnek felettéb sok funkciója van: amikor zölden világít akkor van befogva az ellenfél lézer-, vagy ionágyúval. Rakétavető esetén sárgán ég, ha félig befogta az ellenséget és pirosan, ha biztosan. A célkereszt felett megtalálható három kis pont jelentése a következő: a bal akkor gyullad ki, ha lézerrel vettek célba ellenséges vadászok; a középső akkor, ha vezérhajó vesz célba (pl. egy fregatt), a jobb oldali akkor, ha rakétát lőttek ki ránk.



A Tie Advanced-ek prototípusai jelesre vizsgáztak a repülés és pusztítás terén.

Érdekes lehet még az energiabankok elrendezése: maximálisan négy van egy hajón: egy a lézernek, egy a motornak, egy a pajzsgenerátornak, és egy a sugárfegyvernek. Ezek közül a játék elején csak az első kettő létezik. Ezekbe az energiabankokba oszthatjuk szét a napelemek energiáját az F8 (sugár), F9 (lézer),



A hely, ahová minden küldetés előtt kerülünk. A taktikai térkép mindent elmesél küldetésünkről.

F10 (pajzs) segítségével. Például ha egy mezei Tie Fighteren maximumra állítjuk a lézerutántöltést, a motornak alig marad valami, és csak vánszorgunk. De ha levesszük az utántöltést, akkor a motor még a raktározott energiát is átszívja, s ilyenkor megy a lehető leggyorsabban — de a hajó teljesen védtelen. Hogy az energiabankok mennyire töltik fel a lézer-, és ionágyút energiával, azt a zöld illetve kék pontokból álló csíkok



És íme egy kép a Birodalmiak félelmetes flottájáról, amint a Hoth bolygó előtt gyülekeznek.

jelzik. A pajzs pillanatnyi energiáját a hajósziluett körüli fényudvar jelzi, a sugárfegyverét a piramisban elhelyezkedő kék csík hossza.

A monitorunkon sok érdekes adattal találkozunk: a befogott ellenség pajzsának ereje (SHD), rendszerének sérülése (SYS), és a tényleges fizikai kár (HULL). Emellett olvashatjuk, mi található a hajón (ehhez közel kell repülni hozzá, hogy szenzoraink érzékeljék), s a ","-vel válogathatunk, melyik részére kívánunk célozni. Aki részletesebben és látványosabban kívánja látni a célpontot, az kapcsoljon át a "Z"-vel az üldöző képernyőre, ahol remek adatokat olvashat a kiválasztottról. Figyeljünk a küldetések szövegére ("G" billentyű), hisz sok esetben nem a megsemmisítés (destroy) a feladat, hanem csak felderítés (inspect), vagy lebénítás



Kedvünkre forgathatjuk kameránkat a fekete űrben. Hopp! Épp egy raktárhajó robbanását látjuk a lázadók platformja mögött.

(disabled). Ez utóbbi úgy működik, hogy leszedjük az ellenfél pajzsát, majd az ionágyúval tönkreléjük a rendszerét. Ez olyan esetekben használatos, amikor a hajó rakományát vagy legénységét épen kell elfogni.

A játékban nagyon tetszett a memorizálható célpontok mellett (shift+F5-F7, majd F5-F7-el lekérni), hogy különféle rádióüzeneteket küldözgethetünk társainknak, evvel is megkönnyítve egymás dolgát. Ezek listáját a shift+Z-vel kérhetjük le, de talán érdemes lefordítva közkinccsé tenni:

Rádióüzenetek

SHIFT+A : kijelölni a jelenlegi célpontunkat a kötelék célpontjául. **SHIFT+B** : újratölteni a hajónkat, ehhez az anyahajó mellé kell állnunk (sebesség 0). **SHIFT+C** : segélykérés egyik társunktól, hogy fedezze a hátunkat. **SHIFT+E** : a jelenlegi célpontnak üzenet: kitérő akció. **SHIFT+G** : a jelenlegi célpontnak üzenet: folytassa a küldetést (pl. a kitérő akiónak vége). **SHIFT+H** : a jelenlegi célpontnak üzenet: irány haza. **SHIFT+I** : üzenet az egész köteléknek: törölve az eddigi célpont (pl. amit Shift+A-val adtunk ki). **SHIFT+R**: rövid helyzetjelentés. **SHIFT+S** : erősítést kérni, ha lehetséges. **SHIFT+W** : a jelenlegi célpontnak üzenet: várakozzon a következő parancsig.

ASSAULT GUNBOAT



Komoly tűzerőt képvisel a csillagszárnyúként emlegetett hajó. Kifejezetten a legkeményebb bevetésekre készítették, konvojok és flották megsemmisítésére. Alapfelszerelésében már benne van a hyperűrugró és a pajzsgenerátor.

Sebesség: 90 MGLT
Manőverezés: 90 DPF
Fegyverzet: 2 lézerágyú, 2 ionfegyver, 2 rakétakilövő (egyenként 8 töltettel).
Pajzs: első/hátsó Novaldex védőpajzs, 100 SBD

TIE ADVANCED



A negyedik csata alatt kerül kifejlesztésre és bemutatásra Vader nagyúr legújabb és legfélelmetesebb TIE fejlesztése, amit a pilóták csak bosszúállóként emlegetnek. Minden földi jóval felszerelték, amivel csak lehetett. A lázadók okkal rettegnek tőle.

Sebesség: 145 MGLT
Manőverezés: 150 DPF
Fegyverzet: 4 lézerágyú, két univerzális kilövő rakéta és torpedó számára.
Pajzs: első/hátsó Novaldex védőpajzs, 100 SBD

TIE DEFENDER



Top Secret! A birodalmiak legtitkosabban kezelt fegyvere, a sugárfegyferrel egyidőben került fejlesztésre. Konkrét adatokkal még nem szolgálhatunk, csak a tesztpilóták becsült adataival. Tűzereje felülmúlja minden eddigi vadászét, minden megtalálható rajta, természetesen az új sugárfegyver is.

Sebesség: nincs adat (250 MGLT becsülve)
Manőverezés: nincs adat (200 DPF becsülve)
Fegyverzet: 4 lézerágyú, 2 ionfegyver két univerzális kilövő rakéta és torpedó számára.
Pajzs: első/hátsó védőpajzs; nincs további adat

TIE STARFIGHTER



A birodalmiak legelterjedtebb hajója. Bár fegyverzete gyenge és pajzzsal sincs felszerelve, jó manőverező képességükkel és számbeli fölényükkel sokszor megfutamodásra késztetik a lázadók hasonló kategóriájú hajóit.

Sebesség: 100 MGLT
Manőverezés: 100 DPF
Fegyverzet: 2 lézerágyú
Pajzs: nincs

TIE INTERCEPTOR



Vader nagyúr szárny-továbbfejlesztésének köszönhetően egy rendkívül gyors és jó manőverező képességekkel bíró hajóval gazdagodtak a birodalmiak. Fejlett befogó és célzórendszerrel felszerelve, bizonyos téren az A-wingekkel is felveszi a versenyt.

Sebesség: 110 MGLT
Manőverezés: 125 DPF
Fegyverzet: 4 lézerányú
Pajzs: nincs

TIE BOMBER



Egyike a legújabb fejlesztéseknek. Tervezői egy nagy tűzerejű bombázót alkottak méreteivel és felépítésével arányban jó manőverező képességekkel. Bevetésük kifejezetten a nagyobb hajók ellen irányul, kötelékben repülve komoly pusztítást mérhetnek akár egy Fregattra is.

Sebesség: :0 MGLT
Manőverezés: 75 DPF
Fegyverzet: 2 lézerágyú; 2 rakétakilövő (egyenként 4 töltettel) vagy 2 torpedókilövő (egyenként 2 töltettel). Pajzs: nincs

A küldetésekhez - én azt hiszen - teljesen fölösleges leírást adni, hisz mindent elmondanak a bevetés előtt. Aki soknak találja ezeket a szövegeléseket, annak elég ha játék közben megnyomja a "G"-t, s máris olvashatja távirati stílusban a küldetés lényegét. Egy-egy misszió csak akkor sikeres, ha minden főküldetés (primary mission) teljesítettünk, a mellékküldetések és bónuszküldetések teljesítése nem szükséges a sikerhez. Előre nem lövöm le a csaták történetét, de azt elárulhatom, hogy nemcsak a lázadókkal kell megmérkőznünk, hanem lesz dolgunk a Ripoblus-Dimok polgárháború leverésében, technikai találmányok adás-vételében, új fejlesztések védelmében, szabotázst szervező elfogásában. Apropó technikai találmányok: a hatodik csata alatt fejlesztik ki a szupertitkos Tie Defendereket, melyekkel a játék két legutolsó csatájában repkedhetünk, a császár megmentésének érdekében...

Koronczai G.

ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	90%
kezelhetőség	82%
kihívás	66%

ÖSSZHATÁS 89%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy sziveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beirni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni sziveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha **1994 december 20-ig** legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte Shop** választékából.
A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

MEGRENDELŐ

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
❑ **negyedévre: 500.- Ft**
❑ **félévre: 950.- Ft**
❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban

Megrendelő neve:..

Címe: ....

Irányítószám: ....

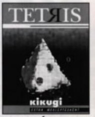
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

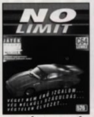
576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

AZ 576 KByte HÁRMASFOGATA: TETRIS, A KASTÉLY, NO LIMIT

MÉG KAPHATÓ A TAVALY MEGJELENT TETRIS (LEMEZEN: *799.-*, KAZETTÁN: *799.-*) ÉS A KASTÉLY (CSAK LEMEZEN: *999.-*) - AMÍG A KÉSZLET TART. NEHOGY LEMARADJ RÓLUK!







MEGJELENT AZ UTÓBBI ÉVEK LEGÉLVEZETESEBB AUTÓS JÁTÉKA, A NO LIMIT (CSAK LEMEZEN: *999.-*), MINDEN DOBOZBAN MÁS-MÁS JÁTÉKAUTÓT TALÁLSZ - AJÁNDÉKBA!

A JÁTÉKOK MEGVÁSÁROLHATÓK AZ 576 KByte SZAKÜZLETEIBEN (CÍMEK A HÁTSÓ BORÍTÓN), ILLETVE MEGRENDELHETŐK UTÁNVÉTELLEL AZ ÚJSÁG CÍMÉN: 1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

APRÓ

AMIGA KÍNÁL

● Amigába Bootselector 750 Ft, Reset gomb, Bővítő kapcsoló, Junostba Monitor, kimenet C64 és Amigához. Beszerelését vállalom. Nyeste János, Tel: 1899-064.

● Eladó Amiga 600-as + Joy + játék. Ár: 25.000 Ft. Cím: Bakos Róbert, 1155 Budapest, XV. Alkotmány u. 7.

● Eladó eredeti Desert Strike 3500 Ft, Street Fighter II 2000 Ft Amigára. Cím: 3400 Mezőkövesd, Táncsics 33. (A programok jók A1200-on, de kell 1MB RAM) , Kovács Tamás.

● Amiga 500 (1MB), TV modulátorral, 10 lemezzel, joystickokkal. Ára: 30 000 Ft. Tel.: 62341-297. Érdeklődni: Bacsai Pál, 5900 Orosháza, Juhász Gy. u. 42. (19 óra után)

● A1200 + 4MB RAM + 68882 cooprocessor + 120 MHD + 1942 monitor + képdigi + hangdigi + tintasugaras nyomtató + külső Floppy + Joystick + 200 lemez igényesnek eladó. Tel.: 201-6679.

● Eladó Amiga 500 (1.3, 2 MB) 25. 000 Ft, 1084S monitor szűrővel 19. 000 Ft, 3,5"-es külső drive 6000 Ft, 5,25"-ös lemezek programokkal 15 Ft-ért. Keresztyén Attila, 1023 Budapest, Frankel Leó u. 70.

● Amiga CD32 + mouse + 22 db program garanciával 72 000 Ft-ért igényesnek eladó. (Számoljon utána!) Cím: 1188 Budapest, Póth Irén u. 53/a. (17-20 óráig)

● Eladó Amiga 500-as gép + 2 db Joystick + lemezek +lemeztartó + 1 db egér. Irányár: 25 000 Ft. Érdeklődni: 220-3813.

AMIGA CSERE

● Amiga CD32 programokat eladok, vagy cserélek. 2000Ft/db. MYTH, CHUCKROCK II, LABYRINTH OF TIME, OSCAR / DIGGERS. Linke Rudolf, Bp 1165, Koronafürt u. 48/I lem/1.

● Amiga CD32 tulajdonosok figyelem! Játékot adok, veszek, cserélek. Eladó: Microcosm 6.000 Ft, Oscar/Diggers 2.000 Ft. Koltai Zalán, Tel.: 85/350-378.

● ETZ 250 De Lux motorkerékpáromat elcserélném Amiga 500-as számítógépre tartozékokkal. Tel.: 2-804-394. Érdeklődni minden este 9-10-ig.

C64 KERES

● Keresek egy jó állapotban lévő C64- hez való nyomtatót. A legjobb árat kínáló előnyben. Vétel csak a kipróbálás után. Cím: Karancsy Veronika, Honvéd utca 24. Bp 1055 (Inkább Bp-iek). Joystickot is keresek (olcsón).

C64 KÍNÁL

C64 + 1541 floppy + színes monitor + 2db turbo joystick + 30db lemez együtt eladó. Érdeklődni: Palmer Szabolcs, 3529 Miskolc, Ifjúság u. 14. 2/3 Tel: 362-400

● Eladó C64 + 1541/II Floppy + Magnó +100 játéklemez + joy + kazetták + szakirodalom. Irányár: 20000 Ft. Külön is! Érdeklődni: Lajosmizse 6050, Szt. Lajos u. 27. Tel: 06-76-356-532, Katona László.

● Eladom programjaimat: Wasted T., Gonosz Herceg, Gálya, Kastély, Lemmings, Mayhem Monst. Ár: 600Ft/db. Cím: Cseh Balázs, 8636 Balatonőszöd, Szabadság út 112. Tel.: 84/360-324. Továbbá eladó: Casio 32 billenty. szintetizátor. 100 effekt. 50 cm.

● Sürgősen eladó C64 + 1541/II + 2 Joy + I lemeztartó + porvédő + kazetták + lemezek jó állapotban. Ár megegyezés szerint. Tel.: Göndöcs Roland, 1-782-936 (17 óra után).

● Eladó C64 + magnó + 1084 typ. color monitor + Floppy + Joy + sok játék, lemez, újság, könyv. Ár: 35 000 Ft. Érd.: 1183 Budapest, Csaba u. 59. 18 órától. Tel.: 291-88-56, Romváry Roland.

● C64 + Floppy + 1 Joy + magnó + Thomson monitor + 9 kazetta + 220 lemez. Ár: megbeszélés szerint. Érdeklődni lehet: 10-19 óráig. Tel.: 282-6193.

● C64-es lemezeim és kazettáim olcsón eladom, vidékieknek postán elküldöm. Cím: Dombóvári Anita, 1171 Budapest, Páncél u. 25.

● Eladó 1 db C64 magnó, 32 db kazetta, 2 db szakkönyv, 3 db Joy 15 000 Ft-ért. Cím: Viktorin Tamás, 1037 Budapest, Virág Benedek u. 37.

● Eladó C64 + monitor + Floppy + magnó + kb. 300 lemez + 20 kazetta + Joystickok + Fastload + Cartridge + kazetta és lemeztartók + újságok és szakkönyvek. Cím: Gyűrű János, 2142 Nagytarcsa, Dózsa u. 5. Ár: 38 000 Ft.

● Alig használt C64 + magnó + Super Game + kazetta kb. 200 játékkal + 2 db Joystickkal eladó. Ár megegyezés szerint. Tel.: 98/326-343, Theiler Norbert.

● Eladó C64 + 1571 Floppy + lemezek + Cartridge + 2 Joystick + könyvek. Ár: 22 000 Ft. Cím: 2645 Nagyoroszi, Petőfi S. út 47. Tel.: 06/35/374-062 vagy 06/35/313-227

● Eladó C64 + monitor + Floppy + 2 Joy + lemezek + szakirodalom + lemeztartó doboz. Ár: 35 000 Ft. Cím: Varga Gyula, 7940 Szentlőrinc, Attila u. 20.

● Commodore 64 jó állapotban eladó + Joy + magnó + 300 játék + 2 gyári kazetta. Irányár: 8000 Ft. Levélcím: Dedics Zsigmond, 2095 Pilisszántó, Szél u. 100.

● Eladó! Jó állapotban lévő 1541/II. Floppy + 250 db lemez játékkal + turbókártya . Össz: 10 000 Ft-ért. Cím: Torzsa Sándor, 1204 Budapest XX., Tátra-tér B/2. 1.L. 1.em.

PC KERES

● Cserepartnereket keresek. Ifj. Fóglein Mihály, 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 65. A leveledben írd meg a géped tartozékainak típusát. (meghajtó, monitor, stb.)

PC KÍNÁL

● Eladó egy Quantum 85 M-s Winchester 15.000 ért. Cím: Szalai László, 2628 Szob, Szt. Imre út 16/2. Tel.: 06-27-370-331 (10-22-ig)

● Sürgősen eladó egy 85 MB-os PC Winchester kiváló állapotban. Irányár: 15.000 Ft. Érdeklődni lehet: Hajdany Ádám, Tel.: 1632-977, Cím: 1145 Budapest, Újvilág u. 39.

● Eladó: 286 AT 12, 1 MB RAM, 1.44 MB FDD, 42 MB HDD, 1 soros, 1 párh., 1 game port, Joy, mono VGA monitor (640x480), Slim ház, mikrokapcs. bill., egér. Ár: 45.000 Ft. Érdeklődni : Sziva Attila, 8800 Nagykanizsa, Űrhajós út 2/3.

● Eladó 486 DLC 40, 4MB RAM, SVGA color, 80 Win, SB 2.0, Joy, szűrő. Csak egyben! Koltai Zalán, Tel.: 85/350-378.

● Eladó! 286, 1M RAM, 80 Wincsi, mono SVGA, SB 2.0, babyház, Keyboard, 1.2 MB FDD, programok. 60.000 kp. Cím: Berze István, 3145 Mátraterenye, Kossuth út 8. Tel.: 32/362-391.

● Eladó: garanciális SOUND GALAXY PRO 16 EXTRA hangkártya + mikrofon + fejhallgató + softver. Ár: 21 000 Ft. Cím: Katona Tamás, 7200 Dombóvár, Árpád u. 89.

● Eladó egy IBM AT/286 1 MB RAM, 1.44, 1.2 meghajtó, EGA monitor, 20 MB Winchester. 25 000 Ft vagy cserébe egy 210 MB Winchester. Tóth János, 1201 Budapest XX., Berkenye st. 5.

● Eladó egy DOOM nevű játék lemezzel és kódokkal ! Irányár: 6000Ft. (alkudni lehet) Címem: Salzinger Balázs, 2510 Dorog, Attila út 6. Tel.: 319-755/44-28.

EGYÉB KERES

● Keresek Super Nintendo-ra Street Fighter 2 Turbo kazettát. Cím: Nagy Csaba, 2600 Vác, Kőhíd út 10. Tel.: 27/313-410.

EGYÉB KÍNÁL

● Sürgősen eladók Sega Megadrive játékok: Jurassic Park, Taz-mania, Michael Jackson, Alien Storm, Last Battle, Alisia, Dragon, Turtles. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 98-326-343 vagy 98-326-068.

● Sega kazetták jutányos áron (Mortal Kombat, FIFA Soccer '94) 5.000 Ft. Kérésre listát küldök. Golden Axe II. 3.000 Ft. Cím: 2181 Iklad, Temető u. 1., Völgyes Tamás.

● Eladó használt Game Boy + 4 játék (Kung Fu Master, Hook, Batman, Turrican) Tel.: 1831-054.

● Eladó Sega Megadrive II 10 hónap garanciával + Sonic 2 + Terminator 1 + Super Monaco GP + Aladdin 30.000 Ft-ért. Cím: Bakró Tamás, 6113 Petőfiszállás, T.101.

● Eladó Game Boy + Spiderman. Tel.: 06/72/327-542, Szőnyi Tamás.

● Eladó Super Nintendo + 2 Joy + 4 játék (pl: SF II. Turbo), Tel: 06/2715540. Bárttai Balázs.

● Sürgősen eladó 1 hónapos Nintendo bolti hozzátartozókkal + Super Mario Bros 2 játék-kazettával. Továbbá TV Game 2600-as Joystick nélkül eladó. Cím: Metlágel József, 1092 Budapest, Ráday u. 52. Tel.: 217-8131.

● Eladó Super Nintendo kazetta, The Flintstones 5500 Ft-ért. Cím: Szöllás Zoltán, 9500 Pápa, Kandó Kálmán u. 37.

● Eladó Sega MD2 garanciával + 2 Joy + 4 játék: Sonic 2, Mega Games 1 (3 játék). Ár: 32 000 Ft. Cím: Heidler Zoltán, 6840 Fonyód, Pf.: 57. Tel.: 06/20/352-517

● Road Runner SNES kazetta eladó vagy Game Boy-ra cserélhető. Cím: Deics Zsombor, 8315 Gyenesdiás, Gödörházy u. 46.

● Sega Master System még fél év jótállással, számlával, teljes tartozékkal + 1 kazettával eladó. Irányár: 9.000 Ft. Cím: Ifj.Viski László, 2890 Tata, József A. út 17.

● Eladó SNES kártya Dinocity 3500 Ft, Bubsy 4000 Ft utánvétel. Cím: Szöllás Zoltán, 8500 Pápa, Kandó Kálmán u. 37.

● Eladó Sega MD. + Sonic 2. + Terminator 2. + 1 db Joy 19 000 Ft-ért és külön Street Fighter 2. 7000 Ft-ért. Cím: Muik Attila, 4400 Nyíregyháza, Derkovics u. 22.

● Sega Megadrive + 2 Control pad + 3 játék 1 év garanciával családi ok miatt sürgősen eladó. Ára: 22 000 Ft. Cím: Tóth Ferenc, 1032 Budapest, Váradi u. 24. 3/14.

● Olcsón eladó SNES All Stars, Mario Paint, Pilot Wings programokkal és Sega Game Gear Sonic 1-gyel. Tel.: 06/56/421-234.

● Eladó Sega Game Gear 7 kártyával : Sonic 1-2, Batman stb. Érdeklődni: 7624 Pécs, Kodály Zoltán 21/A. Bihari Tamás, Tel.: 322-469 Sürgős!

● Eladó Sega Megadrive + 4 db játék + fél év garancia. Cím: Radnics Péter, 2316 Tököl, Kossuth u. 82.

Megadrive + 2 Joy + Mortal Kombat, Sonic, T2 7 hónap garanciával 30 000 Ft-ért vagy SNES-re kazettákra cserélném. Cím: Balogh Péter, 4811 Kisvarsány, Kölcsey u. 10.

Megadrive-hoz és Super Nintendohoz játékprogramok eladók 3500 Ft-tól. Lista válaszborítékért. Infrapuska 6 játékprogrammal 9000 Ft. Szabó Balázs, 9701 Szombathely Pf.: 467.

● Ha neked megéri, hogy utánvéttel megvedd tőlem (7000 Ft + postaköltség) Com. Plus 4 alapgépemet használt magnóval, játékokkal, szakkönyvekkel (3 db), akkor rj erre a címre: 1124 Budapest, Sashegyi út 11.

● Eladó 1 db Sega Megadrive 3 játékkal (Mortal, Soccer, Chuck Rock). Irányár: 36 000 Ft. Érdeklődni lehet: Szolnok, Karikás u. 5. vagy Tel.: (56) 343-183.

● Sega Game Gear tartozékokkal eladó. Game Gear + Ac-Adapt.: 10 000 Ft, TV-Tuner: 5000 Ft, játékok: 2500Ft/db. Laurinyecz, 5540 Szarvas, Széchenyi u. 15. Tel.: 06/66/313-042.

● Game Boy jó állapotban + kábel + fülhallgató + Tetris + Mario 2 + T.M.H.T. + Frankenstein programokkal eladó 13 000 Ft-ért. Levélcím: Dedics Zsigmond, 2095 Pilisszántó, Szél u. 100.

● Eladó Super Nintendo 19 000 Ft + kártyák: Super Mario World, All Stars, Axelay, Super Star Wars, egységesen: 4900 Ft-ért. Érdeklődj: Kovács László, 5000 Szolnok, Hild Viktor 3. 8/66.

● Eladó alig használt Sega Megadrive II + 2 Joy + Sonic 2. Ár: 20 000 Ft. Cím: Ferencz Zsolt, 6300 Kalocsa, Zöldfa u.

● Alig használt Sega MD II. (Sonic 2, garancia, 2 Joy pad) mindössze 17 000 Ft-ért eladó. Benedek László, 6120 Kiskunmajsa, István Király u. 40.

● Eladó Sega Megadrive + 2 db Joy + 3 játék (Mortal Kombat, Sonic 1, Mutans Foci. Ár: 28 000 Ft. 10 hó garancia. Cím: Farkas Zoltán, 1139 Budapest, Gömb u. 1. fsz.20. Tel.: Czuri Judit, 118-3534, 8-16-ig.

● Eladó egy garanciás NES + 4 játék + gyári felszerelés + 4 Joystick + 1 csatlakoztató 15 000 Ft-ért. Érd.: T: 06/62/487-098 Szeged.

● Game Boy programokat cserélek. 10 db játékom van. Fazekas László Tel.: 276-88-58. Címem: 1212 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 85. Nagyon sürgős. Minden kategória érdekel.

● Sürgősen eladó 2 GameBoy játék (Kis Icarus, Speedy G.), és MD-ra a Sonic 3. Irányár: megegyezés szerint. Cím: Kilvinger Zoltán, 7400 Kaposvár, Béke u. 9.

● Sürgősen eladó C64/II. + 1541/II. Floppy + magnó + Cartridge + lemez + kazetták + lemeztartó. Ár: 20.000 Ft. Érdeklődni lehet: Hordósi László, 1117 Budapest, Irinyi J. 40/c. 3/15.

● Mega CD játékokkal kapcsolatban keresek cserepartnert, esetleg eladok! Segások írjatok: Molnár Péter, 2760 Nagykáta, Zárda u. 29/A.

● Eladó egy 2 hónapos Sonic 3 MD-hoz 6500 Ft-ért. Cím: Hegedűs Péter, 7400 Kaposvár, Váci M. u. 15/A.

EGYÉB CSERE

● Cserélnék Game Gear kazettákat (Donald Duck, A.S. Super Monaco GP II., Terminator 2., Tazmania, Batman Returns) elsősorban sportjátékokra. Tel.: 142-8539 (13-15 óráig), Pál Csaba.

● 140 db originál CD-met eladnám vagy Sega Megadrive-ra vagy kismotorra cserélném értékegyeztetéssel. Cím: Bajtay András 2541 Lábatlan, Rákóczi F. u. 25.

● 1 éves GameBoy-t 7 játékkal elcserélném Game Gear-re 4-5 játékkal, esetleg ráfizetéssel, vagy eladnám. Cím: Kovács Péter, 1106 Budapest, Hatház u. 16. 1/3.

● SNES Sega Megadrive játékprogramokat cserélek vagy vásárolok. Válaszborítékban tájékoztatót küldök. Galsi Szilvia, 5200 Törökszentmiklós, Szent Imre 4/a.

● 6 hónapos GameBoy-t + 2 Prg. (Tetris, Hudson Hawk) + tartozékok + GB adaptert elcserélném jó állapotú Sega Game Gear-re + Prg. Tel.: 06/73/311-144, Szigetvár

Innen a TE hirdetésed hiányzik. Megrendelőlapot a 13. oldalon találsz!

a hónap bukása

Nicsak, nicsak! Egy régi rovat, új köntösben. Közkívánatra ismét beindítjuk a Hónap Bukását, amelyben hónapról hónapra közröhej tárgyává teszünk egy kifejezetten primitívre sikerült programot. Ebben a számban egy minden negatív csúcsot megdöntő dögről lesz szó: a neve **DANGEROUS STREETS.** Erről a szemétről, amit a **FLAIR** időt, fáradságot nem kímélve behányt az Amiga 500, 1200, CD32 és PC piacra. Nem hiszem el, hogy ilyen ötödrangú programozók és grafikusok dolgoznának egy olyan cégnél, aki egykoron azért letette a névjegyét az Elvira 1-2-vel, vagy a Whale's Voyage-zsal. Ha pedig mégis ez lenne a helyzet, akkor a cég a saját sírját ássa és halálra blamálja magát és jobban tenné, ha két lábbal rúgná ki őket.

A játék pozitívumai: duplanulla, semmi, nix, nyisto. Miután ezt a kategóriát így kitárgyaltam, lássuk dióhéjban a néhány negatív vonását. A játszhatóság brutális! Az ember maga alá piszkít izgalmában, hogy vajon sikerül-e bevinni egy olyan egyszerű mozgáskombinációt, mint péel jobb horog, de nem azért mert olyan gyönyör tölti el a kivitelezés közben, hanem mert abszolút **IRÁNYÍTHATATLAN** valamenynyi karakter. Mintha a joystick csak disznek lógna ki a gépünk oldalából, abszolút nem törődik a gombgyömöszölésünkkel a játék. Nem lehet belőni a helyes távolságokat, süvítve elszállunk az ellenfelünk mellett egy-egy repülő fejrúgás során, egyébként pedig a tűzgombra telepedve 4-5 ütéssel leverhetünk bárkit, fölösleges extrázni meg figurázni.

Apropó extra! A játék legérdekesebb újítása, hogy a karakterek egyszerűen kimasíroznak a képernyőről és csak egyegy belógó láb vagy ököl jelzi, hogy amott is kalimpál valaki. Zene? Igen, az is van hozzá, de inkább ne lenne. Plim, plam, hörr, füff, nyekk. Ha nem akartok idült idegrángásban elhunyni, inkább tekerjétek le a hangerőt. Vagy kapcsoljátok ki a gépeteket.

Vagy röhögjetek egy bazinagyot annak a képébe, aki ajánlani meri nektek a játékot.





A hónap dumája

Üdv mindenkinek az új rovat első bemutatkozása alkalmával. A HÓNAP DUMÁJA nem más, mint egy Örkény István féle Egyperces novella számtech beütéssel (tudjátok: XX. századi magyar író, a szatirikus irodalom jeles képviselője, kötelező olvasmány volt gimiben. Könyveit régebben a Filléres Könyvek és Diákkönyvtár sorozatban 20-80 fillérért árusították, ma díszkötésben 3-4 kilóért). Ehavi Egypercesünk címe:

Ki nevet a végén?

"A kiagyalói már nagyon régóta akarták, de csak nem akaródzott megfoganni a csemetének. Császármetszéssel született, hosszú vajúdás után. Az ősök felettébb módon örültek neki, büszkén nevezték el C64-nek (ami a "cécó 64, azaz a hatvannégyszer próbáltuk, mire összejött" rövidítése). Mint ahogy az az egykéknél lenni szokott kőkeményen elkényeztették, minden finomsággal elhalmozták: Commando, R-Type, Creatures, Vendetta, Lemmings, egyéb csecsebecsék, búgó csigák, GEOS, anyámkínja. A nagyközönség is hamar megkedvelte kissé mokány testefelépítése és vörösen izzó POWER lámpása miatt.

Amikor megszületett a két öccse, az AMIGA 500-as és 1200-as, a publikum még nem sejtette, hogy az újdonsült legények hamar átformálják a trendeket és átveszik eddigi kedvencüktől a stafétabotot. Rövid idő alatt annyi imádójuk lett, hogy lassanként a C64-es oldfashioned fazonja kezdett kimenni a divatból, annak ellenére, hogy a teskók POWER pilácsa petyhüdtebben pislákolt (négyszeres alliteráció, világrekord).

Megfogyva bár, de törve is vegetáltak egymás mellett, mikor újabb, erőtől sugárzó teremtmények tűntek fel a színen, úgymint a PC és a KONZOLOK, amik helyzeti előnyüket kihasználva egy szemvillanás alatt elhúzták mellettük és új mániát teremtettek, melynek szlogenje az "enyimé-sokka-gyorsabb-meg-szebb-meg-élethűbb-meg-egyébként-is-kabbe" lett. Mindenük csillogott-villogott (SVGA felbontás, 16 millió szín, polygon grafika, 24 képkocka/másodperces animáció), mágikus tárgyak fityegtek az oldalukon: dupla sebességű CD lejátszó, hangkártya hegyek, satöbbi. Eddigi hőseink esélytelenek voltak velük szemben.

A nagyközönség meg csak értetlenül állt - "melyiket szeressem?" - és bambán bámulta a fejleményeket. Ha az egyiket veszi meg, akkor a másikhoz tuti biztos, hogy kijön valami baró kütyü, amitől két színnel több lehet a képernyőn. Ha a másik mellett szavaz, akkor hundertprozentig az előbbin jelenik meg hamarabb a Mortal Kombat Super Championship Edition New Challengers. Mit tesz hát a csőbehúzott vevő? Szép lassan megveszi az összeset és boldogan él, amíg éhen nem hal, mert kajára már nincs pénze."

"Csöves" Zolee

PIZZA CONNECTION



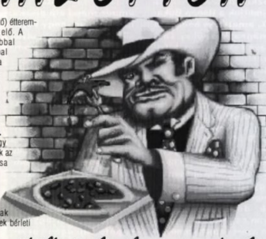
Azt hiszem, szerénység nélkül állíthatom, hogy az olasz ételek terén szakértő vagyok. Épp ezért örömmel vettem kezembe a Pizza Connection című játékot, melynek alapötlete eddig egyedülálló: egy vendéglőhálózatot kell kialakítanunk. Azonban ez még nem minden! Tősgyökeres olaszként természetesen kapcsolatba kerülünk a maffiával is, egyre jobban belesüppedünk az Alvilágba, míg végül vendégeink csak a Cosa Nostra embereiből állnak. De lássuk elölről, hogy is kell feljutnunk a csúcsra.

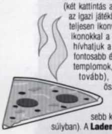
A JÁTÉK ELEJÉN ki kell választanunk, hogy küldetést játszunk-e vagy csak egyszerű gyakorlást, minden cél nélkül. Ezután következik a legszimpatikusabb fej kiválasztása, amelyekhez természetesen más és más tulajdonságok (vagyon, életkor, ismertség, szakácstudás) társulnak. Ugyanekkor választhatjuk ki az



● Lássuk, mire képes egy bűzbomba déli csúcsidőben...

ellenfeleket is. Az sem mindegy, hogy melyik városban indulunk útunkra, tehát ezt is el kell döntenünk (két kattintás az egéren). Ekkor jutunk csak el az igazi játékba, melyen azonnal látszik, hogy teljesen ikonvezérelt. A képernyő tetején levő ikonokkal a saját és ellenfeleink vendéglőit hívhatjuk a képernyőre, az **Orte** ponttal a fontosabb épületeket hívhatjuk elő (iskolák, templomok, diszkók, raktárépületek és így tovább), amelyek a közönség várható összetételére utalnak (iskola mellett a fiatalabb, míg templom mellett valószínűleg az idősebb korosztály képviselői lesznek túlsúlyban). A **Laden** ponttal a bérelhető illetve megvehető (esetleg mindkettő) étterem-helységeket hívhatjuk elő. A térképen a bal gombbal közelíthetünk, a jobbal pedig kikapcsolhatjuk a zoomot. A főképernyő fölött további ikonokat találunk, melyekkel a kerületeket hívhatjuk a térképre (a lakosság összetétele ezekben különböző), a **KONTROLL** ponttal pedig azt, hogy mekkora területek vannak az egyes cégek irányítása alatt. A jobb oldalon felül található az üzenetablak, melyben mindig a legfontosabbak vannak jelölve, például az üzletek bérleti







Végre kipróbálhatjuk milyen egy uborkás-spenótos pizza. Nem is olyan rossz...

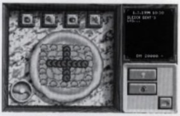


● Ez a plakát kész telitalálat !

díja, a bérbeadó cég neve, az éppen kotyvasztott pizza tetszési indexe, és így tovább.

MOST PEDIG KÖVETKEZZENEK AZ IKONOK, melyeknek rendeltetése sorrendben a következő:

-REPÜLŐGÉP: városok közötti utazás.
-KÖRVONAL: itt az ellenfelek és saját adatainkat nézhetjük meg egy újabb menüsor segítségével, valamint láthatjuk a pontszámunkat, és beállíthatjuk a reggeli felkelés időpontját is. Az ikonok sorrendben: ellenfelek képei, az ellenfelek bevétele hetekre és városokra lebontva, a saját naplónk, az Alvilág és a "civil" világ véleménye rólunk (az alvilágban nem árt a jó hírnév, mert ott vannak a nagy pénzek, a fontos információk és a szabotázsakciókat is tőlük kell kérni), a vendéglőinkkel nyert díjak listája (ezekkel nő a forgalmunk is), egy életútleírás a missziókhoz, a választó nyilak és a kilépés-ikon.
- LEMEZ: kimentés, betöltés, ilyesmi.
- SZÓCSŐ: a hirdetéseket intézhetjük innen. A média négy formája áll rendelkezésünkre: a röplap (adott szöveggel), a plakát (egyik bolondabb, mint a másik), az újság (itt a megadott szövegdarabkákból kell egy



● Vajon miért hívják ezt "Kórházpizzának" ?

érthető mondatot kihoznunk. Nem fog menni. Ha megvan egy akármilyen szöveg, már csak a színesnyomást kell kiválasztanunk és már megy is a nyomdába. Visszalépni nem lehet, úgyhogy vigyázzunk a használatával!), végül pedig a televízió (itt azt tudjuk kiválasztani, hogy melyik filmbe szúrják be a rövid

A stratégiai játékok eddigi témái - nyersanyagkiaknázás, városépítés, politika - mára a múlté.

Éljen a proscutto e funghi pizza!

reklámunkat. Egy Spielberg-filmért már vagyonokat fizethetünk). A hirdetéseket a nagyítóval nézhetjük meg, és a bevásárlókocsival választhatjuk ki (ez a későbbi pontoknál is így van).

- **KÉRDŐJEL**: mindenféle felmérést készíthetünk itt. Sorban: a lakosság összetétele a közúti forgalommal és a bűnözéssel egyetemben, az eladó/bérelhető helyek száma az átlagos árakkal és az ártendenciával (mennek fel vagy épp zuhannak). A városrész fejlődésének mértéke és az infláció, a korosztályok által leginkább szeretett ízek (a képernyőre mutatva százalékban is látható. Fontos, hogy mindegyik pizzánknak legyen közönsége és hogy a legnagyobb számú korosztályoknak készítsünk egy-egy olyan pizzát, mely teljesen megfelel minden elvárásuknak), a jelenleg imádott és utált összetevők (ezeket semmiképp, illetve mindenképp használjuk), a kerületben legjobban szeretett pizzák, az egyes cégek bevétele.
- **ÚJSÁG**: sok értelmét nem láttam. Látunk egy szimpla cikket és passz.
- **GRAFIKON**: a kiadások és bevételek, ugyanezek vendéglőkre lebontva, likviditásunk, kölcsöneink, biztosításaink, ingatlanjaink, könyvelési mérlegünk, napi nyereségünk látható itt.
- **COMPUTER**: valójában ez a telefon szerepét tölti be. Itt tudunk beszélni a vendéglőtulajdonosokkal (MAKLER), a bankosokkal, a biztosítókkal (VERSICHERUNGER), a hivatalos szervekkel és a maffiózókkal (SONSTIGE). Ha egy még eladatlan üzlethelységre teljesen rákőzelítünk a nagyképernyőn, majd felhívjuk az üzenetablakban olvasható céget, akkor itt vehetjük meg vagy bérelhetjük ki a boltot, vagy akár meg is szüntethetjük a már meglévő szerződést. A birtokunkban levő üzleteket el is



adhatjuk. A hivatalos szerveknél legális információkat szerezhetünk, a "civil" értékelésünket növelhetkük néhány adománnyal, vagy (ha kellően korrupt a rendőr vagy nagy az összeg) akár alvilági kontaktokra is szert tehetünk.

ITT AZ IDEJE, HOGY TALÁLKOZZUNK AZ IGAZI NAGYMENŐKKEL,

akik közül az utcai bandákat megbízhatjuk egy-két svarc melóval (csak akkor, ha már elég nagy a hírünk!), míg a többiektől fegyvereket vehetünk akkor, ha fagylalt után érdeklődünk (egyébként még ők jelentenek fel minket, hogy saját bőrüket mentsék). Ez egyébként jóval jövedelmezőbb, mint a pizzasütés, ezért valószínűleg vendéglőnk hamar átvedlik pénzmosóhellyé, míg mi a háttérben országok között közvetítjük a petárdákat.

TALÁN HOZZÁ IS FOGHATNÁNK ÉTTEREMHÁLÓZATUNK KIALAKÍTÁSÁHOZ.

Egy-egy, már megvásárolt helységre mutatva újabb lehetőségek nyílnak meg előttünk egy újabb ikonsor formájában. Itt magával a vendéglővel kapcsolatos dolgokat intézhetjük. Sorban:

- **KULCS**: ha már vannak alkalmazottaink és berendezésünk, ezzel nyithatjuk meg a boltot. Nem árt, ha ekkorra már készítünk néhány pizzareceptet is.
- **GÚLA**: itt az élelmiszereket szerezhetjük be különböző cégektől, amelyek között az árfekvés és a minőség a különbség.
- **ÉTLAP**: a már kész, az étlapon szereplő pizzák tetszési indexét és eladási adatait nézhetjük meg.



- **AKÁRMI**: a berendezést vásárolhatjuk meg itt. Kell venni székeket és asztalokat, a konyhába kemencéket, extrákat a díszítéshez (virágok) illetve gépeket vendégcsalogatónak (wurlitzer, kábeltévé, flipperek). Természetesen itt is több cég közül választhatunk, melyeknek kínálata más és más. Ezenkívül kicserélhetjük a padlóburkolatot is (sok értelme nincs).
- **ALAKOK**: itt vehetünk fel szakácsokat, pincéreket, és ha úgy gondoljuk, managereket is. Mindenkinél fontos adatok alapján dönthetünk (naponta hány pizzát tud sütni, mekkora a tapasztalata, udvarias-e, és így tovább), sőt a papírlapra mutatva elolvashatjuk, ki mit írt magáról. Természetesen változtathatjuk a fizetéseket is, sőt akár ki is rúghatunk néhány embert. A manager esetében megadhatjuk önállóságának fokát is (változtathat-e az árakon, magától rendeljen-e utánpótlást vagy felhívjon-e előtte minket, hogy viszonyuljon a többi alkalmazotthoz).
- **TEKERCS**: itt állíthatjuk össze a pizzákat, felméréseket végezhetünk az egyes fajtákról, valamint



● Ezen a helyen egy "mindenható" támogatóra tehetünk szert.



● Persze a mi reklámidőnk mindig az adásszünetre esik...

felvehetjük őket az árlapra. A recepteket mindenki találja ki maga, de annyit mondhatok: NE próbáljatok például egy jól megszokott Hawaii-pizzát összedobni, mert hiába van rajta minden, nem fog sikert aratni. A bírók egyébként a kinézetet, a gusztusosságot is pontozzák. Mivel ki tudjuk deríteni, hogy melyik cég melyik pizzája a legfinomabb, nem árt a konkurencia egyik üzletére mutatva kihívni a tulajdonost egy "párbajra". Lehet, hogy veszítünk néhány ruppót (sőt, inkább biztos), de legalább elleshetjük egy-két közönségdíjas pizza receptjét. Szemesnek áll a világ, gyerekek!

- **GRAFIKON**: a jól megszokott felméréseket, mérlegeket tekinthetjük meg. Sok újdonság nincs bennük.
- **COMPUTER**: az ugyancsak ismerős telefon.
- **NYILAK**: itt a kapacitásunkat, a minőséget és a népszerűségünket nézhetjük meg. Nem árt mondjuk mindig friss alkotóelemeket használni, és kényelmi, dekorációs elemekkel telerakni a boltot.

Majd elfelejtettem, természetesen berongálhatunk az ellenfeleinknek, ha a maffiózóktól vásárolt bűzbombát, pálpusztai sajtot vagy épp a csúcsfegyvert, a patkánycsordát használjuk üzleteikben. A vendégek garantált, hogy visítva távoznak az objektumból.

ÉRTÉKELŐ

grafika	65%
hang / zene	50%
kezelhetőség	80%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 70%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA, PC

Ennyi lett volna a Pizza Connection ismertetője. Mint talán kiderülhetett, ez egy nagyon eredeti, sokrétű, humoros és hosszú távon is szórakoztató játék. Mindenkinek ajánlom, akár szereti a hasát, akár nem.

Ancy



MYST

Hirtelen elkezdett velem forogni a szoba, minden elsötétült, majd nem sokkal később egy különös világban ébredtem, MYST birodalmában.

Na azért a fentiektől nem kell megijedni, annyira nem súlyos a helyzet, egy azonban biztos: a Broderbund Myst-je valóban különös, ahogy a cég mondja, szürrealista világba kalauzolja a játékost, ami mindezek ellenére tökéletesen valóságosnak tűnik. Ez utóbbi a csodálatos SVGA képernyőknek - melyek olyan profi módon lettek megtervezve, mintha fényképek lennének, noha ilyen helyszínek soha nem is léteztek - valamint az összes helyszínhez tökéletesen simuló hanghatásoknak és zenéknek köszönhető. Mindehhez egy végletesen egyszerű irányítás (pl: még inventory sincs, csak egy tárgy lehet egyszerre a kezünkben), valamint egy nem lineáris játékmenet párosul. Mindenben a valóság illúzióját akarták kelteni, tehát nem fogunk meghalni minden harmadik lépésnél, mint ahogy azt az életben sem tesszük. Aki egyébként több technikai adatra vágyik a programmal kapcsolatban, az nézze meg a lemezen található több mint tíz perces dokumentumfilmet, minek megtekintése után az ember azt gondolná, hogy ezen kívül fért-e még valami a CD-re. A program hardware igénye sem mindennapi: minimum 386DX, 33MHz, 4MB RAM, SVGA video kártya, CD-ROM Drive, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, 10MB virtuális memória, s persze nem árt egy Multimedia hangkártya sem.

A játék sztorija röviden: hősünk kezébe vett egy számára ismeretlen Myst című könyvet, majd mikor végzett az olvasással véletlenül ráhelyezte a tenyerét a könyv egyik lapjára. Hirtelen minden elsötétült körülötte, s azt vette észre, hogy saját világa kicserélődik a könyvben precízen leírt helyszínnel.

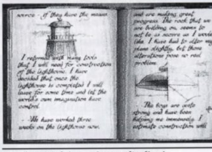
A játék egyébként nem túl bonyolult lógikai feladványokból áll (hasonlóan a 7th Guest-hez), ám ha mégis elakadnál, íme a **végigjátszás**:



● **A könyvtár, ahol a bajok kezdődtek. A polc mögött titkos átjárót találunk.**

Myst Island

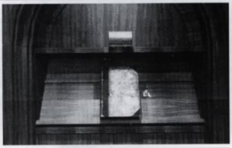
Miután megérkezünk a szigetre, s elkezdjük felderíteni a terepet, különös kapcsolókat vehetünk észre. Ezeket mind kapcsoljuk át a felső pozícióba. A csillagvizsgáló mellett



● **A könyveket érdemes alaposan átnyálazni.**

heverő levélben Atrus (a Myst könyvek írójának) üzenetét olvashatjuk, mely feleségéhez, Catherine-nek van címezve, s azt írja, egy üzenetet hagyott neki a dokktól nyíló vetítőben, melyet a szigeten lévő kapcsolók száma beütésével tekinthet meg. Ha alaposan átjárjuk a szigetet, hét kapcsolót tudunk átkapcsolni, egy nyolcadikat pedig a vízben lévő toronyóránál fedezhetünk fel. Menjünk le tehát a dokknál a vetítőbe, ott a gépnél forduljunk meg, s a papír alatt lévő controll panelt állítsuk át nyolcra. Most forduljunk vissza a géphez, s kapcsoljuk be. Ekkor Atrus-tól megtudhatjuk mi is történt, ez voltaképp a játék introja. Atrus könyveit valamelyik fia elpusztította, s azért kellett sürgősen elhagynia Mystet, hogy rendbehozza a károkat. Megemlíti még a torony forgatását, mellyel kulcsfontosságú információkhoz juthatunk. Menjünk el a könyvtárba. A polcon lévő könyvek közül szinte mind megsemmisült, ám a néhány épen maradt könyvből érdekes történeteket, s a későbbiek során nélkülözhetetlen infókat olvashatunk. A térképnél a már bekapcsolt helyszínek felé forgathatjuk a sziget kilátótornyát (ahol pirosra vált a forgásszög, ott van kilátás). A toronyba jutni - a titkos átjárót ábrázoló kép megérintésével - a polc helyén nyíló átjárón keresztül, majd felliftezve tudunk. (Kijutni a másik kép érintésével tudunk.) A keresett információkat végül a kilátással ellentétes oldalon találhatjuk meg.

A könyvtárban van még ezeken kívül egy piros, és egy kék könyv. Ez a két könyv voltaképpen a játék lényege, a pirosból ugyanis Sirrus, a kékből pedig Achenar -Atrus fiai- szólnak hozzánk, egyelőre elég halványan derengő üzenettel, s mindketten azt kérik tőlünk, hogy segítsünk kiszabadítani őket, s gyűjtsünk a könyveikhez lapokat. Ez lesz tehát a fő tevékenységünk, azt azonban hogy Sirrus-nak a piros, vagy Achenar-nak a kék lapokat gyűjtsük, ki-ki döntse el maga, melyik testvér a szimpatikusabb. (Érdemes választani, ugyanis egyszerre csak egy lapot tarthatunk magunknál, tehát ha valaki mindkettőjüknek akarna gyűjtögetni, akkor minden korba még egyszer vissza kell majd mennie.) Egy-egy lap ott hever a könyvek mellett, ezek visszahelyezése után tudhatjuk meg a már ismertetett töredezett üzeneteket, amenlyek azonban csak akkor lesznek egyre tisztábbak, ha megszerezzük a további hiányzó négy lapot. Ezek a lapok alaposan el vannak rejtve az Atrus könyveiben lévő világokban, azaz - ahogy Atrus nevezi őket - korszakokban. A különböző korokba tehát a könyveken keresztül tudunk utazni, első feladatunk tehát ezeknek a könyveknek a felkutatása.

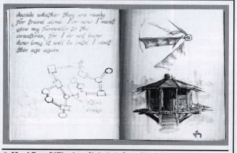


● **A piros könyv, mely Sirrus-t ejtette foglyul.**

Mechanical Age

Menjünk a toronyóra mellé a partra, s (a kilátótorony információi szerint) a kerekek segítségével állítsuk az órát 2:40-

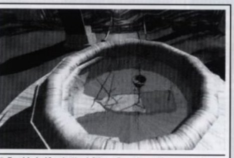
re, majd nyomjuk meg a gombot. Ekkor egy út emelkedik ki a vízből. Az óra mellett kapcsoljuk át a kapcsolót, majd lépjünk be a toronyba. Az itt látható szerkezetet úgy kell beállítanunk, hogy 2, 2, 1-et mutasson. Ezt a következőképp érhetjük el: először a bal kart húzzuk meg egyszer, majd a jobbat is, s a jobbat ismét, de úgy hogy lenn is tartsuk, így



● **Megkönnyítjük olvasóink dolgát: a Channelwood Age második szintjének a térképe.**

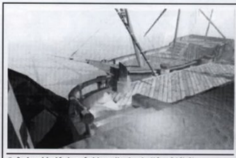
ugyanis csak a középső henger fog forogni. Várjuk meg amíg az a kettesre ér, s engedjük el. Ezután láthatjuk, amint a fogaskerék makettja elfordul, menjünk tehát oda az igazihoz. Csakúgy mint a kicsin láthattuk, ez is csak egy fél fogaskerék, s a nyílásban megtalálhatjuk az első könyvet.

A Mechanical Age-ben három sziget található, melyek között az erődítmény forgatásával közlekedhetünk. Mi a



● **Egy kis hajómakett a kútban. De vajon miért nem a víz tetején úszik?**

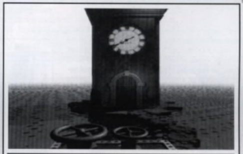
délire érkeztünk. A szemben lévő épületben nézzünk körül a két fiú szobáiban. Sirrus szobájából a faliszőnyeg bal alsó sarkától, Achenar szobájából pedig a trónus mellől nyílik egy titkos ajtó, mindkét rejtekhelyen egy-egy könyvlappal. Achenar szobájában ezen kívül megtalálhatjuk az erődítmény forgatóberendezésének a szimulátorát. (Leegyszerűsítve: bal kar - fék; jobb kar - gáz.) Ha megjegyeztük a gép zajait, menjünk tovább a két szoba közti folyosóra, a lifthez, s ott miután megnyomjuk a gombot, ereszkedjünk le. Újabb kart találunk, mellyel az előttünk lévő berendezéssel a liftet forgathatjuk. Forgassuk addig, amíg a kar mellett lévő diagrammon a két hézag egymásba nyílik. (Az ábra ekkor pirosra vált, jelezvén, hogy a liftajtó nyitva.) Most menjünk fel, vissza a piros gombhoz, nyomjuk meg, s liftezzünk fel. Nyomjuk meg a liftben a középső gombot, melynek hatására ha kilépünk, a lift visszaereszkedik, mi pedig hozzáférünk a valódi forgató berendezéshez. Imént szerzett tudományunkkal forgassuk az épületet északra, s a piros gombbal hívjuk a liftet. A házból kilépve most az északi szigetre jutunk, aminek a végénél két szimbólumra bukkanunk, amit jegyezzünk fel. Játszuk el ismét az iméntieket, csak most keletre forgassuk az épületet, s miután feljegyeztük az ott lévő újabb két ábrát is, már csak az a dolgunk, hogy ismét a déli szigeten bepötyögjük az ott lévő gépbe. Ezzel - ki gondolná - egy újabb rejtekajtót nyitunk ki, ahol megtalálhatjuk a Myst-be visszavezető könyvet.



● **Az igazi hajó, immár kiemelkedve hullámsírjából.**

Channelwood Age

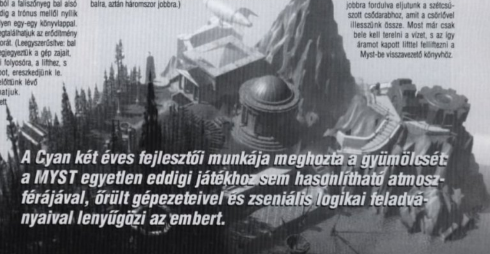
Először is menjünk a faházba, s ott nyissuk ki a széfet a 724-es kombinációval. Csak egy doboz gyufa van benne, amivel gyújtsuk meg a hátunk mögött lévő gőzgép gyújtólángját. Tekerjük maximumra a kereket, melynek hatására hallhatjuk, amint a kint lévő magas fa zajosan kiemelkedik a földből. Miután a zaj abbamarad, zárjuk el a lángot, s siessünk ki a fához, mely ekkor visszaereszkedik, s a benne lévő liften keresztül mi is lejutunk a föld alá. Egy újabb könyvön keresztül már is a Channelwood Age-ben találjuk magunkat.



● **A toronyórának 2:40-et kell mutatnia...**

Mindenütt víz, s csak rámpákon közlekedhetünk, kivéve egy kis szigetet egy szélmalommal. Másszunk fel a szélmalomhoz, mely mint láthatjuk vizet szivattyúz fel a szigetre. A tartály mellett találunk egy csapot, ezt nyissuk ki. Ezen a helyen minden víznyomással fog működni, tehát az lesz a dolgunk, hogy a tömlő elágazásainál lévő kapcsolódobozokkal a vizet mindig a megfelelő irányba tereljük, legelőször tehát a lifthez. (Az első elágazásnál balra, aztán háromszor jobbra.)

A második szinten könnyen kiismerhetjük magunkat a könyvtárból lemásolt térkép segítségével. Állandóan csak jobbra fordulva egy kapcsolóhoz jutunk, mellyel a levezető lépcső ajtaját nyithatjuk ki. Keressük meg tehát a lépcsőt, menjünk le rajta, s most a lépcső mellé, a harmadik szinthez vezető lifthez tereljük a vizet. Menjünk fel, s a lifttel pedig irány a harmadik szint. Ezen a szinten a két testvér házait találhatjuk, bennük újabb könyvlapokkal. Achenar házában nincs semmi érdekes, csak egy gép, amivel a benszülött Fánlakókkal próbálta magáról elhitetni, hogy Isten, viszont Sirrus szobájában találhatunk egy félbetépett levelet, melyet ha lemásolunk, majd a játék végénél fog segíteni. Ezután menjünk vissza a legalsó szintre, s tereljük a vizet balra, balra, majd jobbra. Így egy rejtett lépcső emelőberendezéséhez jutunk, amit működtessünk. Tovább haladva, majd jobbra fordulva eljutunk a szétcsúszott csődarabhoz, amit a csörlővel illesszünk össze. Most már csak bele kell terelni a vizet, s az így áramot kapott lifttel felliftezni a Myst-be visszavezető könyvhöz.



A Cyan két éves fejlesztői munkája meghozta a gyümölcsét: a MYST egyetlen eddigi játékhoz sem hasonlítható atmoszférájával, őrült gépezeteivel és zseniális logikai feladványaival lenyűgözi az embert.



● Egy tipikus családi ház Channelwood Age-ből.

Stoneship Age

A kilátótoronyban a dokk irányában három dátumot olvashatunk, melyeket ha a csillagvizsgáló gépébe beütünk (persze ne felejtsük el lekapcsolni a villanyt), három csillagképet láthatunk, melyek a következők (a könyvtárban lévő könyv alapján): falevél, kígyó, bogár. A könyvtár előtt lévő oszlopokon aktivizáljuk ezt a három jelet, s máris hallhatjuk, amint a kis maketthajó kiemelkedik a kútból. Igen ám, de ezzel együtt az igazi is kiemelkedett, tehát menjünk a kikötőbe, ahol a hajó fülkéjében megtaláljuk a Stoneship Age könyvét.

Derítsük fel a környéket. Egy ernyő alatt három kapcsolóra lehetünk figyelmesek. Ezek három helyről, sorrendben: a könyvszobából, az alagutakból, és a világítótoronyból szivattyúzzák ki a vizet. Kezdjük a világítótoronynál. Ha eltüntettük a vizet, a torony aljában egy láda hever. A láda oldalán lévő csappal eresszük ki a ládából a vizet, majd zárjuk el. Eresszük vissza a vizet a toronyba, s láss csodát: a láda ott úszkál a víz tetején, amit így már elérünk a pallóhoz láncolt kulccsal, s benne pedig egy újabb kulcsot találunk. Ezzel nyissuk ki a csapóajtót, s másszunk fel. A generátorral töltsük fel az akkumulátort, mely a sziget energiaellátását biztosítja. Másszunk le, s nézzünk el a sziget csúcsánál álló teleszkóphoz. Keressük meg vele a világítótorony tetején villogó fényt, s jegyezzük meg, hány foknál áll a távcső. Pumpáljuk ki a vizet az alagútakból, s menjünk le. Ezek a két testvér egy-egy szobájához vezetnek, ahol persze újabb lapokra, s a Channelwood-ban talált levél második felére lelhetünk. Az alagútban félúton, a lépcső pihenő részénél titkos átjárót nyithatunk, melyen keresztül egy nagy szélrózsához jutunk, körülötte gombokkal. Azt hiszem mindenki előtt világos a feladat, a baj azonban az, hogy a tájolórózsán az irányokat még vonásban mérték. (Gy.k.: 135 fok = 12 vonás). Ha a megfelelő gombot nyomtuk le, kívülről még több világosság szűrődik be, ha nem, akkor botorkáljunk ki a korom sötétségből, s miután fejlesztettünk újra egy kis áramot, próbálkozzunk újra. Ezután már csak a könyvszobából (a hajóból) kell kiszivattyúznunk a vizet, s ott az asztalból elővarázsolni Myst könyvét.

Selenitic Age

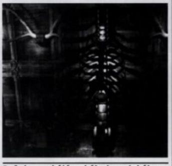
A könyvtárban az erről a korról szóló könyv rajzáról alaposan jegyezzük fel a lejátszandó ritmust. Keressük meg az erdőben a léghajó áramfejlesztőjéhez a lejáratot, s lent (a toronyban olvasottak szerint) állítsunk be a gombokkal 59 voltot. (Egy megoldás: mindkét oszlop első három gombját, majd a jobb oszlop utolsó gombját aktivizáljuk.) Ha esetleg magasabb feszültséget adnánk véletlenül, menjünk ki a lejárat mögé, s fenn az oszlopon, nyomjuk vissza a biztosítékot. Ezután kinyit-



● A Stoneship Age korszerű energiaellátó központja.

hatjuk immár a hajót, ahol az orgona segítségével, a hallásunk alapján állítsuk be a gép kapcsolóit a könyvben látottak szerint. Húzzuk meg a gépen a kart, s ha nem hibáztunk, a képernyő érintésével máris utazhatunk a Selenitic Age-be.

Egy kis séta után először is egy ajtóba botlunk a már ismerős hangmegoldásos zárral mellette. A sziget öt jellegzetes hangját kell megkeresnünk, s bekapcsolnunk az azokat továbbsugárzó rádióadókat. Az adók mellett megtalálhatjuk a lapokat is. Ezután a szigetről egy kis alagúton az óceán alatt tudunk átjutni a rádiójelek vevőkészülékéhez, melynek antennáit először is rá kell állítanunk az adókra. (Miután a kis képernyőn nagyjából belőttük egy-egy antenna



● Achenar hálószobája igen lakályos, leginkább egy kínzókamrára hasonlít.

irányát, s halljuk a még zavaros adást, az irányítónyilak villogása segíteni fog a zavar kiszűrésére.) Miután mind az öttel megvagyunk, nyomjuk le a gombot az elfordított "M" betűvel. Ezzel meg is van a kombináció, amit állítsunk be az ajtónál. A katakombákban egy kis földalatti járgánnyal közlekedhetünk. Ha az Erőd Forgató Szimulátor hangjait jól megjegyeztük, nem lesz gond a tájékozódás, ugyanis a "metrónk" ugyanazokat a hangokat használja. Ha esetleg egy hangot nem hallottunk jól, a piros gomb megnyomása után újra meghallgathatjuk. (Gy.k. az útvonal: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE.) Az alagút végénél kiszállva, a könyvön keresztül ismét visszajuthatunk Myst-re.

Myst Island

Visszahelyezve az utolsó lapot az üzenet már teljesen tiszta, mindkét testvér a saját legutolsó lapját követeli, s mindketten a másikat vádolják, amiért a könyvek fogságába estek. Azt is elmondják, hogyan szerezhetjük meg az utolsó lapot: a könyvespolc középső polcáról a jobbszélső könyvből a 158-adik ábráját kell majd a kandalló ajtajára (belülről ugyanis az egy lift) kimásolni. Attól azonban óvva intenek, hogy kinyissuk majd az ott található zöld könyvet, ugyanis akkor mi is rabok leszünk. Nos, cselekedjünk a javasolt módon, s miután visszahelyeztük az utolsó lapot, halgassuk végig a kiszabadított testvér jókívánságait, amint reméli, hogy mi is olyan jól fogjuk érezni magunkat új lakhelyünkön, mint ahogy azt ő tette. Ez tehát nem jó megoldás, inkább töltsük vissza az állást, és nyissuk csak ki a zöld könyvet. A könyvből Atrus szól hozzánk, s elmondja a történetet, hogy amikor fiait magukra hagyta egy pár napra, azok hogyan kóstóltak bele a tiltott gyümölcsbe, a piros, és a kék könyvbe, s így hogyan lettek azok rabjai. Arra kér minket, ne higgyünk a fiai hazugságaiban, s hozzuk el neki a fehér lapot, anélkül ugyanis nem tud eljönni Myst-re rendet csinálni. Eszünkbe ne jusson tehát egyelőre Dunny-ba ba menni, különben Atrus-szal együtt ottragadunk mi is. A félbetépett üzenetet utasításait követve bizonyosodjunk meg róla, hogy a sziget összes kapcsolója fel van kapcsolva, s ezután a kikötőben lévőt kapcsoljuk ki. Vegyük ki a rejtekhelyről a lapot, s mehetünk Atrushoz. Atrus megköszöni, elmegy néhány másodpercre, majd visszatérvén folytatja az írást. Ha mi is visszamegyünk Myst-re, láthatjuk, hogy Atrus elpusztította a piros és a kék könyvet egyaránt, s most már várhatunk a Myst 2-re.

Vári Zoltán



● A láncos kulccsal nyíló kulcsfontosságú láda, mely a megoldás kulccsát, egy kulcsot rejt magában.

ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	89%
kezelhetőség	80%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: PC CD

VERZIÓK: PC CD

"A négy új harcos négyszeres élményt nyújt, ugye?"

Sosem tagadtam, hogy a **STREET FIGHTER 2** a kedvenc játékom. Ezért amikor megérkezett a legújabb része, a **SUPER**, egyből leírást akartam készíteni róla. Aztán arra gondoltam, hogy várok egy kicsit, hiszen az ilyen "hirtelenjött" tesztek mindig elfogult hangvételűek. Hátha a több napos nyüstölés után kijönnek a program hibái, ha egyátalán vannak, ezért most közreadom azokat az észrevételeket, amelyek a két hetes éjjel-nappal folyó bunyó után eszembe jutottak.



CAMMY | DEE JAY | FEI LONG | T-HAWK



KÜLÖNBSÉGEK A MD ÉS SNES VÁLTOZATOK KÖZÖTT

Super Nintendo-ra kettő, Mega Drive-ra csak egy része jelent meg eddig a CAPCOM mára már világelsővé vált játéktermi masinájának. Most viszont egyszerre jött ki a két átirat, s feleslegesnek tartom, hogy külön elemezzem őket. Végül is nem sok különbség van köztük: az **SNES 32** megás, a **MD 40** (!), ami eddig példa nélkül áll - az előző rész egyaránt 24 megás volt (KING nevű olvasónknak üzenem, hogy ha ráér, számolja már ki, hogy a 40 megabit az mennyi megabyte. Lehet, hogy a konzol mégis tudja a 3 megát?). Gondolom sokakat érdekel, hogy melyik gépen jobb a játék - sajnos ezt nem merem egyértelműen kijelenteni. Nekem az **SNES** tetszett jobban, mégpedig azért, mert a MD változat hangja ezúttal is csapnivaló. Sőt, ha nem **GENESIS** gépen játszunk (ott ugye teljes képernyős a játékmező) akkor az SNES grafikája is jóval meggyőzőbb. A kezelésben nem találtam eltérést - minden egy jó irányítótól függ. A MD mellett szól ugyan néhány apró plusz szolgáltatás: egy Extra Turbo fokozat és az Expert küzdőmód, de ezek elhanyagolható tényezők.

MI VÁLTOZOTT?

Amin igazám kiakadtam, az a játék alapsebessége. A hármas turbo alatt élvezhetetlenül lassú az akció, leginkább egy oktatófilmre hasonlít. Mi a haverokkal mindig a maximumon nyomjuk a bunyót, mert az SF2 TURBO után ez a lassúság idegesítő. Lehet persze, hogy a CAPCOM egy hónap múlva kiszivárogtat valami "tizes csillag fokozat" kódot, mint az előző résznél, de hát ki győzi azt kivárni? Na nézzük, milyen hibák vannak még... Ja - aki betegre játszotta magát a TURBO-val, az észre fogja venni, hogy totál megváltoztatták a karakterek egyensúlyát. RYU szerintem "misztikusan" erős lett, és ezt a gép a 6-os fokozat után szemtelenül ki is használja. Még Ádámnak is, az 576 bajnokának is fejtörést okoz néha, pedig ő aztán a legjobb játékos, akit ismerek. Sőt, a MD verzió jóval keményebb a gép ellen játszva, mint az SNES. GUILE, RYU-val ellentétben legyengült (ezek mind személyes vélemények!), ezt azért állítom, mert egy Guile-t játszó haverom a SUPER-ben tök gyenge, a **TURBO**-ban viszont nagyokat küzdöttünk. Sokkal sebezhetőbb lett még ZANGIEF és **BISON** is, bár Bison hosszas gyakorlás után talán kellőképpen újratanulható.



Cammy négyes Combo-sorozata mindenki ellen hatásos /SNES

Leginkább az a véleményem, hogy a SUPER nem a folytatása a **TURBO**-nak, hanem egy egészen új játék.

A NÉGY ÚJ FAZON

Ennyi lehúzás után azért még mindig azt mondom, hogy a SUPER a sorozat legszebb része. Vannak hibái, de most felsorolom az újdonságait is - és ez a lista jóval hosszabb lesz. A legfontosabb, hogy 4







Fei Long lábtechnikáját még a legkeményebbek is megsínylik! /MD

új karakter is benevezett a versenybe. Nekem **CAMMY** tetszik a legjobban - ő Angliából érkezett és foglalkozását tekintve kommandós. Keményebb, mint CHUN LI, nagyon veszélyes dobásai vannak. Tud egy Dragon Punch-szerű rúgást, a Front Kick-et és egy vízszintes repülést, a Cannon Drill-t. Van még egy speckója, a Spinning Knuckle ütés, de ez nem tartozik a halálos fegyverek közé. Kissé bárgyú, de bivaly szereplő **THUNDER HAWK**, a mexikói indián. Fő ellenfelét BISON-nak tekinti és leginkább ZANGIEF-hez hasonlít. Két "berepülő" mozgása van, amelyeket azonban egy közepes RYU és KEN is könnyedén hárít, látványos dobását viszont kegyetlen nehéz előhozni - főleg a normál "kereszt" irányító segítségével. A harmadik új srác **DEE JAY** a jamaikai kick-boxos. Tud egy Hyper Fist nevű felütés-sorozatot, ami totál nevetséges és egy Gulie féle Max Out energialövést. Van viszont egy Double Dread Kick mozgása, ami szerintem nagyon kemény és még védve is elég sok energiát vesz le. Speciel őt tartom az újak közül a legszemetebb karakternek, mert normál mozgásait is úgy csinálja, hogy egy átlagos játékos megzavarodik tőle - gyakran nem tudom, hogy fent vagy lent védekezzek-e?

Ha nem számoljuk a játék szokásosnál satnyább hanghatásait,





Titánok harca (Zangief vs. Thunder Hawk) /MD



Mintha ezt már láttam volna valakinél... /MD

Nekem kicsit furcsa a negyedik "újhús", **FEI LONG**. Az úriember Bruce Lee hasonmása és leginkább egy kitartó hörcsögre emlékeztet. Speciális mozgásai nélkül nagyon pite karakter, de ha jól tudjuk Rekka Ken és Rising Dragon Kick mozgásait, elég jól el lehet vele szórakozni - mondjuk egy DHALSIM ellen. A lángoló felrúgását sunyi dolognak tartom, hiszen ez lényegében egy ellentétes Dragon Punch, amit védekezésből tök könnyen lehet csinálni. Azt a nyüszítő remegést viszont, amit győzelemkor produkál az ipse, Lee gyalázásának tartom.

A régi emberek közül néhányan újabb mozgásokat tudnak, de ők viszont annyival gyengébbek, hogy lényegében semmit nem fejlődtek. Hiába van ZANGIEF-nek két új dobása, VEGA-nak repülése és BALROG-nak vállazása, ők elég felejthető karakterek. Az igazi aduász RYU, égő Tűzlabdájával és KEN lángoló Dragon Punch ütésével.

Nagyon erős még BLANKA és SAGAT is, de ők a legnehezebben kijátszható szereplők. Aki viszont megtanul velük küzdeni, annak nem sok ellenfele akad majd.

PRODUKCIÓÓÓÓÓ!

Nagy szerepet kapnak még a SUPER-ben a **COMBO**-k. Ezek olyan támadás-sorozatok, amelyeket ha sikerül maradéktalanul bevinnünk, nagyon sok energiát vesznek le. Ezek közül néhányat a TURBO-ban is össze lehetett hozni, de a SUPER-ben külön pontot is kapunk értük. A nyugaton megjelent videojátékokkal foglalkozó lapok oldalakon keresztül mutatják be őket, de ez a téma csak a profiknak mond valamit. Én például örülök, ha 6-oson meg tudom ütni RYU-t - és akkor még produkáljam is magam? Egyszer KEN-nel sikerült

egy olyan 4 HIT COMBO-t csinálnom, amire néhány ezer pontot kaptam és az ellenfélnek alig maradt energiája. Persze ez csak egyszer jött be - korrekt viszont az erős ütéses beugrás + égő Dragon Punch kombináció.



● Ryu a nyitóanimációban /SNES

SPECIÁLIS KÜZDŐMÓDOK

A MD-osok már jól ismerik azokat a speciális küzdőmódokat, amelyeket ezúttal az SNES verzióba is beletettek. Az egy játékos **SUPER BATTLE** és a dupla VERSUS mellett nyomhatjuk a **GROUP BATTLE** nevű csoportos őrületet is. Itt a játékosok 1-től 8-ig karaktert választanak és vagy párosával (**MATCH PLAY**) vagy bennmaradásos alapon (**ELIMINATION**) egymásnak eresztik őket. Lehet még körmérkőzést is játszani, a **TOURNAMENT MODE** választásával és időre vagy pontszámra menő bunyót a **TIME CHALLENGE** opcióval. Ez halál jópofa dolog, hiszen itt vagy a gyorsaságra vagy a stílusunk szépségére számol a gép. Ha például egy cséphadaró RYU és egy finomkodó VEGA küzd egymással (*SCORE CHALLENGE*), akkor Vega sokkal nagyobb eséllyel indul a gyönyörű repüléseivel és dobásaival. Ugyanez az eszement RYU viszont hamar miszlikbe aprít erős rúgásával egy mamut E. HONDA-t (**TIME CHALLENGE**). Persze mindezek az extra mókák csak akkor jönnek be, ha egymás ellen játszunk - én legalábbis utálok a gép ellen szenvedni!



● Az új karakterválasztó képernyő /MD

egy igazi királlyal állunk szemben!





● Kutyaharapást szőrivel... Cammy bébi és ikertesója /MD



● Cammy és Chun Li párharca mindig izgalmas látvány /SNES

REPEDT FAZÉK HANGOK

Az ugye egyértelmű, hogy a 4 új karakter 4 új hátteret és befejezést is jelent. Az viszont ajándék, hogy a 4 régi "főnöknek" - BALROG, VEGA, SAGAT, M. BISON - végre van saját megnyerése. Éppen ezért a 8 új film miatt érdemes megküzdeni a géppel is. További újdonságok a plusz animációk, minden figurának van valami új alap rúgása és ütése. Nekem maximálisan tetszett az ötlet, hogy a karaktereknek 8 különböző színt adhatunk a különböző gombok megnyomásával. Van persze egy-két veszélyes összhatás, de a sárga KEN és a narancs BLANKA fenomenális! Mint mondottam azonban, mindezek felett ott szörnyülködik a borzalmas hang! A MEGADRIVE verzió az SNES-hez képest repedt fazék, de hát ezt ki lehet védeni: a MD tulajdonos kerülje el az SNES-t.

Az viszont felháborító, hogy amíg a **TURBO**-nak csúcs hangja volt, addig a **SUPER** egészen fülsértő! Jó, a zenék jobbak és több a beszéd is, de a palinak, aki alámondta a szövegeket borzalmas a hangja. Attól viszont kiakadtam, ahogy a rúgások és ütések betalálnak - leginkább pukkanásnak nevezhető hang kíséri őket. Node aki ezeket megszokja, annak ott van a briliáns játszhatóság, a mindkét gépen extra grafika és a legszebb animáció.

Martin

MORTAL II

GYÖNYÖRŰ, LÁTVÁNYOS ÉS ÓRIÁSI MÉRETŰ A MORTAL 2. NOMEG TOTÁL JÁTSZHATATLAN!

Augusztus huszonakárhányadikán ütött be a ménkű: megjött a MORTAL KOMBAT 2 MegaDrive és GameGear verziója, szigorú utasítás mellett, hogy szeptember 9 előtt tilos árulni. Persze akadtak Magyarországon olyan forgalmazók, akik primitív módon hetekkel a határidő előtt el kezdték árusítani a stikában sokszorosított és természetesen HIBÁS, LEFAGYÓ, gépkönyv nélküli változatokat. **Vigyázzatok, hamisítványt ne vegyetek!** Visszatérve a régi kerékvágásba: tehát ez alkalommal volt időm, hogy végre egy teljes leírást készítsek róla. És ezúttal remélem, hogy meg lesztek elégedve, hiszen mindent leírtam és KIPRÓBÁLTAM, amit csak össze tudtam szedni. A teszt a MEGADRIVE verzióról készült, de egy későbbi számban majd leközlöm a MasterSystem, GameBoy és GameGear mozgásokat is - és számíthattok az AMIGA/PC programokra is, persze ezekre még várni kell. Szerintem az SNES változatban ugyanígy kell majd csinálni a mozgásokat, hiszen a két gép joystickja között nem sok különbség van. Összességében minden verzió jó lesz, persze a játéktermi színvonalat legjobban az SNES közelíti majd meg - alig lemaradva mögötte a MD kocog. (Lapzártakor érkezett meg a SNES verzió, ami az EDDIGI LEGTUTIBB verekedős stuff. A hírek tehát ezalkalommal nem túloztak...) A 8 bites gépekre készült változatokban csak 8 ember közül választhatunk majd.

EGYEDÜL MINDENKIT KIVÉGEZNI, AZ ÁM A MÓKA...





AMIT A MEGADRIVE VERZIÓ NYÚJT

A MK2 MD verziója a legszebb játékok egyike, amit valaha láttam (persze MD-on). Az biztos, hogy a SF2-t hülyére veri (külalakban), egyébiránt minden más verekedős stuffot is. A hangjai csodálatosak és annyi minden van benne, amely még egy programban sem. Legalább olyan szép az anyag, mint a MK volt az SNES-en! Az emberek rajza fenomenális, az animáció végre tökéletes (pl. mind a 3 ninja máshogy mozog) és jók a kivégzések is. Szinte minden benne van, egy-két animációt és hanghatást kivéve. Nagyon jó, hogy a megnyerések szorosan kapcsolódnak a sztorihoz és egy csomó érdekesség kiderül a szereplőkről - csak éppen a képek hiányoznak. Ádám, az 576 bajnoka előttem alázta meg SHAO KHAN-t VERY HARD fokozaton és csak szöveget írt ki a gép. Végre rögtön véres az akció, így nem kell bárgyú kódokkal bíbelődni. Apróság, de talán sokaknak fontos, hogy a 6 gombos joy-t kezdéskor az opció menüben be kell állítani, mert helyből csak az ACTIVATOR és a 3 gombos irányító működik. Ami nekem nem tetszett, az a gép küzdési stílusa. Undorító, csaló, olcsó, lehetetlen módon verekszenek a karakterek és magasabb fokozaton csak véletlenül lehet megverni a gép által mozgatott figurákat - legalábbis egy átlagembernek. A játszhatóság a béka feneke alatt van!

A SZTORI

500 évvel ezelőtt SHANG TSUNG-ot száműzték a Külső Világból mocskos bűnei miatt. Az agg varázsló azonban nem tért jó útra és itt a Földön egy olyan viadalt rendezett, amelyen végül 7 misztikus harcos vett részt. GORO, a félig ember, félig sárkány szörny hiába állt SHANG oldalára, csúfos vereséget szenvedtek mind a ketten. A világ megismerte SHANG nevét és rövidesen mesterét is, akit SHAO KAHN-nak hívtak. KAHN dühös volt védence bukása miatt, de még egy lehetőséget adott neki: megfiatalította tanítványát és ezúttal ő hirdetett meg egy versenyt - titokban azonban arra készült, hogy a nagy harcosok megtörése után ő fogja uralni a világot! Mindenki, aki jelentkezett a viadalra tudta, hogy a földi élet forog kockán - és mindenki a saját módján akart igazságot szolgáltatni! A dimenzió-kapuk nyiva álltak: az egyik oldalon a viadal folyt, a másikon SHAO KAHN seregei várakoztak...

MOZGÁSOK

A mozgásoknál igyekeztem a legérthetőbben megfogalmazni mindent. Még most az elején elmondom, a későbbi félreértések elkerülése miatt, hogy minden amit a következőkben olvashattok a 6 GOMBOS JOYSTICK-ra érvényes, hiszen a 3 gomboson a nagy ütés keveredése végett sok mindent nem lehet megcsinálni! Amikor "," szerepel az irányok között, az egymás utáni nyomogatást jelent. Ha viszont "+" jelet láttok, akkor egyszerre kell a dolgokat lenyomni. Néhol vannak keresztirányok is pl. "hátra-le", ez általában valamilyen folyamatos körív mozgást jelent. FONTOS, hogy amikor egy mozgás (vagy kivégzés) védekezéssel kezdődik és ütéssel/rúgással ér véget, akkor természetesen ott már el kell engedni a védekezést (hiszen védekezés közben nem lehet ütni/rúgni).

HOGY BIZTOSAN SIKERÜLJÖN A KIVÉGZÉS

Az MK2-ben, ha lehet úgy mondani, még véresebb és vadabb kivégzéseket produkálhatunk, mint az előző részben. Az is igaz viszont, hogy ezeket jóval nehezebb is előhozni. A legfontosabb, hogy tartsuk be a TÁVOLSÁGOKAT, mert ezek nélkül hiába is adjuk be jól a kombinációt. Azért használtam az "egy-két-... embernyi" távolságokat, mert a karakterek nem ugyanakkorákat lépnek, viszont alapállásban ugyanolyan széles terpeszben állnak. Ezért nem lehetett "lépésben" megadni a helyes távolságokat. A legjobb, ha először a KÖZELI (a két ember szorosan

KOMBAT I



egymás mellett áll) kivégzéseket gyakoroljuk be, azután pedig az EGY EMBER TÁVOT (lásd Baraka felszúrását). Ezután már érezni fogjuk, hogy hova kell állni. Egyébként a kivégzések nagyon intelligensek, hiszen egy Kintaro átváltozáshoz például hely kell, ezért nem lehet közelről megcsinálni. Sok kivégzésnél nem véletlenül adtam meg a VÉDEKEZÉS használatát. Ez azért fontos, mert ha nem elég gyorsan nyomjuk az irányokat, emberünk elmozdul a helyéről. Sokkal könnyebb tehát a védekezés nyomása közben megtartani a pozíciót. Természetesen ha a kombináció utolsó eleme egy ütés vagy rúgás, a védekezést el kell engedni! Szintén szükség van a védekezés nyomására abban az esetben, ha a kivégzésben FELFELÉ irány is van. Ja - nagyon be kell gyakorolni, hogy milyen ÜTEMBEN nyomjuk be a kombinációkat! Ha túl lassúak vagyunk, a kivégzés nem működik! Azoknál a kivégzéseknél, ahol egy gombot sokáig kell nyomni pl. Raiden robbantásakor, akkor engedjük el a billentyűt, amikor már a helyes pozícióba értünk. Mindig be kell tartani a lenyomási időket! És még egyszer: a kivégzések közül sokat nem lehet a 3 gombos joy-jal előhozni!

BABALITY ÉS FRIENDSHIP

A készítők a poén kedvéért "alternatív" kivégzési módokat is tettek a játékba. "Friendship" esetén a legyőző valamivel kedveskedik a legyőzöttnek, "Babality"-kor pedig csecsemővé változtatja ellenfelét. Ezeket ugyanakkor kell végrehajtani, mint a normális FATALITY-ket. Két fontos dolog van csak: egyrészt a második menetben CSAK A RÚGÁS gombokat használhatjuk, ütést NEM, másrészt mindegy, hogy a képernyő melyik részén állunk.

PIT

Van két olyan pálya, ahol még extrább módon végezhetünk ellenfeleinkkel. Ez a Kőhíd és a Kombat Tomb nevű folyosó, ahol hegyes karók állnak ki a plafonból. A Kőhídról az adott kombinációkkal üthetjük le az ellenfelet, a Tombnál pedig a karók közé küldhetjük fel őket. Itt az utóbbinál még egy érdekességet kicsikarhatunk: a felütés pillanatától kezdve nyomogatni kell a joy-t lefelé és a pali visszaesik a padlóra! Mindkét helyen közelről kell benyomni a kombinációkat.



A SAVASMEDENCE

Még mindig nincs vége a kivégzési lehetőségeknek! Azon a pályán, ahol vaskampók lógnak a falról és zöld sav hullámzik a háttérben egy újabb brutalitást (bocs, fatalitást) mutathatunk be. Ezt minden ember ugyanúgy tudja megcsinálni: a FINISH HIM megjelenésekor tartsuk benyomva a kis rúgás + kis ütés gombokat, menjünk közel, húzzuk le a joy-t és nyomjunk nagy ütést! Az ipse szépen belerepül a savba és....



REJTETT KARAKTEREK

A MK2 többek között rejtett szereplői miatt is izgalomban tartja a nagyközönséget. Közülük eddig három vált ismertté, de lehet, hogy a jövőben újabb titkok is a napvilágra kerülnek.

JADE - A hölgy voltaképpen a női szereplők zöld ruhás alteregója. Előhozására több mendemondát is hallottam, melyek közül a legbiztosabbat adom közre: amikor a "?" meccs előtti szereplővel küzdünk, nyerjünk meg egy menetet úgy, hogy csak a kis rúgást használjuk. Védekezni és ütni NEM lehet!

SMOKE - A szürke ninja a másik három testvérének ötvözete és egyben a játék legocsmányabban küzdő figurája. Azon a pályán kell előhozni, ahol a háttérben egy spirál köd látszik és a levegőben csukjás szerzetesek lebegnek. Mutassunk be minél több felütést, s amikor a TOASTY!-t beordító fej megjelenik, a joy-t húzzuk le és nyomjuk be a START gombot. Sajnos 3 gombos joyon nem hiszem, hogy ez működik. Ha ketten játszunk, az küzd meg SMOKE-kal, aki előbb nyomot START-ot.

NOOB SAIBOT - Ez a koromfekete ninja a fő programozó, Tobias Boon tréfája. A játékteremben az 50. győzelem után jött be, itt viszont minden 25. után megjelenik.

TITKOK, KÓDOK, PLETYKÁK

A játéktermi verzióban a 250. meccs után TV focit játszhatunk. Sajnos még nem volt időm kipróbálni, hogy ez benne van-e a MD átíratban. Állítólag SONYA és KANO is előcsalható (megmenthető?), ehhez JADE-del és SMOKE-kal kell valamit csinálni! Végül igaz, hogy GORO halott, de talán van egy kombináció, hogy belebújjunk a bőrébe (talán mint KINTARO-nál?)! Egyelőre kódokat nem tudok a játékhoz, de amint kiderül valami, tudósítok róla.

EGY KICSIT SEGÍTEK

A legjobban játszható karakter KITANA. A két főellenséget, KINTARO-t és KHAN-t agyon lehet alázni úgy, hogy megemeljük őket a legyező erőtérrel és utána a levegőben lerúgjuk őket. A folyamatos legyezős emelés a többi nehéz szereplő ellen is beválik. A három ninja (SUB-ZERO, SCORPION, REPTILE) birka módon elverhető, ha az ugrok/fejberúgom/hátraugrom kombinációt ismételjük ellenük. JOHNNY CAGE és LIU KANG ellen BARAKA válik be.

SHANG "MARTIN" TSUNG



SPECIAL

SCORPION



Csáklyadobás: hátra, hátra, kis ütés
Teleportálás: le, hátra-le, hátra, nagy ütés
Buktatás: le, hátra-le, hátra, kis rúgás
Dobás a levegőben, ha az ellenfél is ugrik: védekezés folyamatosan nyomva az ugrás közben
"Tűzfújás" kivégzés 3 embernyi távolságból: védekezés + fel, fel, nagy ütés
"Tűzfújás" kivégzés bárhonnan: védekezés + fel, fel, le, le, nagy ütés
"Csáklyás félbevágás" kivégzés közelről: nagy ütés + le, előre, előre, előre (és itt ne felejtsd el elengedni a nagy ütést!)
Friendship: hátra, hátra, le, nagy rúgás
Babality: le, hátra, hátra, nagy rúgás
Pit: le, előre, előre, védekezés

KUNG LAO



Kalapdobás: hátra, előre, kis ütés (a levegőben a kalapot fel/le-vel lehet irányítani)
Pörgő védekezés: védekezés + fel, fel, kis rúgás
Repülő rúgás: a levegőben le + nagy rúgás
Teleport: gyorsan le, fel
"Vízszintes kettévágás" kivégzés egy ember távolságból: előre, előre, előre, kis rúgás
"Kalapos fejlevágás" kivégzés teljes képernyős távolságból: kis ütést nyomvatartva hátra, előre. Amikor a kalap a fejhez ér felfelé kell nyomni a joy-t.
Friendship: hátra, hátra, hátra, le, nagy rúgás
Babality: hátra, hátra, előre, előre, nagy rúgás
Pit: előre, előre, előre, nagy ütés

BARAKA



Suhintó vágás: hátra + nagy ütés
Nyiszálás: hátra, hátra, hátra, kis ütés
Lövés: le, le-hátra, hátra, nagy ütés
"Fejlevágás" kivégzés közelről: hátra, hátra, hátra, hátra, nagy ütés
"Felszúrás" kivégzés egy ember távolságból: védekezés + hátra, előre, le, előre, kis ütés
Friendship: védekezés + fel, fel, előre, előre, nagy rúgás
Babality: előre, előre, előre, nagy rúgás
Pit: előre, előre, le, nagy rúgás

KITANA



Legyező dobás: előre, előre, nagy ütés + kis ütés
Legyezővel emelés: hátra, hátra, hátra, nagy ütés
Nyisszantás: hátra + nagy ütés
Rakéta ütés a levegőben: alsó félkör elölről indítva, nagy ütés
"Robbantó csók" kivégzés közelről: kis rúgás benyomva + előre, előre, le, előre
"Fejlevágás" kivégzés közelről: védekezés, védekezés, védekezés, nagy rúgás
Friendship: védekezés + le, le, le, fel, kis rúgás
Babality: le, le, le, kis rúgás
Pit: előre, le, előre, nagy rúgás

RAIDEN



Lövés: le, le-előre, előre, kis ütés
Torpedó: hátra, hátra, előre
Teleport: gyorsan le, fel
Elektromos rázás: a nagy ütést 5 másodpercig nyomni és testközelben elengedni
"Rázás" kivégzés közelről: a kis rúgást 3 másodpercig nyomni kell, felengedés után pedig a védekezést és a kis rúgást nyomkodni a szétrobbanásig.
"Szétütés" kivégzés közelről: a nagy ütést 7 másodpercig nyomni (már a FINISH HIM megjelenése előtt érdemes) majd elengedni.
Friendship: le, hátra, előre, nagy rúgás
Babality: védekezés + le, le, fel, nagy rúgás
Pit: védekezés, fel, fel, fel, nagy ütés

MILEENA



Sai dobás: nagy ütés 2 másodpercig nyomva
Zuhanó rúgás: előre, előre, kis rúgás
Gurulás: hátra, hátra, le, nagy rúgás
"Emberevő" kivégzés közelről: a nagy rúgást 3 másodpercig nyomni
"Agyonszúró" kivégzés közelről: előre, hátra, előre, kis ütés
Friendship: védekezés + le, le, le, fel, nagy rúgás
Babality: le, le, le, nagy rúgás
Pit: előre, le, előre, kis rúgás

MORTAL KOMBAT II





MOVES

SPECIÁLIS MOZGÁSOK

JAX



Lövés: alsó félkör elölről-hátra, nagy ütés
Földbeütés: a kis rúgást 3 másodpercig nyomni
Sorozás: előre, előre, kis ütés (az ütés nyomkodásával fokozni lehet a hatást)
Földhözvágás: dobás közben a nagy ütést nyomogatni
"Kézletépés" kivégzés egy ember távolságból: védekezés, védekezés, védekezés, védekezés, kis ütés
"Fej-szétcsapás" kivégzés közelről: kis ütés nyomvatartva + előre, előre, előre, előre
Friendship: védekezés + le, le, fel, fel, kis rúgás
Babality: védekezés + le, fel, le, fel, kis rúgás
Pit: védekezés + fel, fel, le, kis rúgás

JOHNNY CAGE



Magas lövés: előre, le, hátra (tehát alsó félkör), nagy ütés
Alacsony lövés: hátra, előre, le, kis ütés
Árnyék felütés: hátra, le, hátra, nagy ütés
Árnyék rúgás: hátra, előre, kis rúgás
Övön aluli ütés: kis ütés + védekezés
"Törzsletépés" kivégzés közelről: le, le, előre, előre, kis ütés
"Fejleütés" kivégzés közelről: előre, előre, le, fel (ha az ütés kezdetekor nyomvatartjuk a le + kis ütés + védekezés + kis rúgás kombinációt, Johnny 3 fejet üt le)
Friendship: le, le, le, le, nagy rúgás
Babality: hátra, hátra, hátra, nagy rúgás
Pit: le, le, le, nagy rúgás

SUB-ZERO



Fagyasztás: le, le-előre, előre, kis ütés
Földfagyasztás: le, le-hátra, hátra, kis rúgás
Becsúszás: hátra + kis rúgás + nagy rúgás
"Fagyasztás" kivégzés két lépésben:
1. két ember távolságból: előre, előre, le, nagy rúgás
2. közelről: előre, le, előre, előre, nagy ütés
"Hógolyó" kivégzés teljes képernyős távból: kis ütés + hátra, hátra, le, előre
Friendship: hátra, hátra, le, nagy rúgás
Babality: le, hátra, hátra, nagy rúgás
Pit: le, előre, előre, védekezés

REPTILE



Becsúszás: hátra + kis rúgás + nagy rúgás
Savköpés: előre, előre, nagy ütés
Erőgolyó: hátra, hátra, nagy ütés + kis ütés
Láthatatlanság: védekezés + fel, fel, le, nagy ütés
"Fejlekapó" kivégzés 4 ember távolságból: hátra, hátra, le, kis ütés
"Láthatatlan kettévágás" kivégzés közelről, két lépésben:
1. láthatatlanná kell válni
2. közelről előre, előre, le, nagy rúgás
Friendship: hátra, hátra, le, kis rúgás
Babality: le, hátra, hátra, kis rúgás
Pit: le, előre, előre, védekezés

LIU KANG



Magas lövés: előre, előre, nagy ütés
Alacsony lövés: előre, előre, kis ütés
Lövés a levegőben: ugrás közben előre, előre, nagy ütés
Repülő rúgás: előre, előre, nagy rúgás
Bicikli rúgás: a kis rúgást 5 másodpercig nyomni
"Sárkány" kivégzés egy embernyi távolságból: védekezés + le, előre, hátra, hátra, nagy rúgás
"Cigánykerék" kivégzés közelről: védekezés + a joy-t 360 fokban forgatni a palival ellentétes irányban
Friendship: előre, hátra, hátra, hátra, kis rúgás
Babality: le, le, előre, hátra, kis rúgás
Fit: hátra, előre, előre, kis rúgás

SHANG TSUNG



Átalakulások:
Liu Kang: hátra, előre, előre, védekezés
Kung Lao: hátra, le, hátra, nagy rúgás
Johnny Cage: hátra, hátra, le, kis ütés
Reptile: védekezés + fel, le, nagy ütés
Sub-Zero: előre, le, előre, nagy ütés
Kitana: a védekezést gyorsan nyomkodni
Jax: le, előre, hátra, nagy rúgás
Mileena: a nagy ütést 2 másodpercig nyomni
Baraka: le, le, kis rúgás
Scorpion: védekezés + fel, fel
Raiden: le, hátra, előre, kis rúgás
Tüzes koponya lövés:
1: hátra, hátra, nagy ütés
2: hátra, hátra, előre, nagy ütés
3: hátra, hátra, előre, előre, nagy ütés
"Testbebújó" kivégzés egy ember távolságból: a nagy rúgást 3 másodpercig nyomni kell
"Léleklopó" kivégzés közelről: védekezés + fel, le, fel, kis rúgás
"Kintaro átváltozás" kivégzés egy embernyi távról: a kis ütést 30 (!) másodpercig kell nyomni (már a meccs elején el kell kezdeni és figyelni kell a számlálót is)
Friendship: hátra, hátra, le, előre, nagy rúgás
Babality: hátra, előre, le, nagy rúgás
Pit: védekezés + le, le, fel, le

















közkívánatra

MORTAL KOMBAT

K I V É G Z É S E K

MEGADRIVE:

Véres kód: a szürke szöveges képernyőn A B A C A B B-t kell nyomni.

Kódképernyő: a kezdő képernyőn, amikor a szereplők képei oldalt futnak le, fel, bal, bal, A, jobb, le-t kell nyomni.

JOHNNY CAGE: közelről előre, előre, előre, nagy ütés

KANO: közelről hátra, hátra, hátra, kis ütés

RAYDEN: közelről előre, hátra, hátra, hátra, nagy ütés

LIU KANG: 4 ember távról a joy-t 360 fokban az ellenfél irányába forgatni

SCORPION: 2 ember távolságból védekezés+fel, fel

SUB ZERO: közelről előre, le, előre, erős ütés

SONYA: teljes képernyős távból előre, előre, hátra, hátra, védekezés

REPTILE: a Híd pályán, ha a hold előtt elmegy egy szellem kétszer PERFECT-re kell verni az ellenfelet és ki kell végezni. Védekezni nem lehet!

SNES:

Véres kód: NINCS!

Kódképernyő: NINCS!

JOHNNY CAGE: közelről előre, előre, előre, Y

SUB-ZERO: közelről előre, le, előre, Y

LIU KANG: 4 ember távból a joy-t 360 fokban az ellenfél felé forgatni

SCORPION: 2 ember távolságból védekezés+fel, fel

KANO: közelről alsó félkör az ellenfél felé, B

SONYA: teljes képernyős távból előre, előre, hátra, hátra, védekezés

RAYDEN: közelről előre, hátra, hátra, Y

REPTILE: a hídon az ellenfelet kétszer PERFECT-re kell verni, majd kivégezni

MASTER SYSTEM ÉS GAME GEAR:

Véres kód: a szürke képernyőn 2, 1, 2, le, fel-t kell nyomni

LIU KANG: hátra, hátra, le

SUB-ZERO: előre, le, előre, 1

SCORPION: START+fel, fel

SONYA: előre, előre, hátra, hátra, 1+2

RAYDEN: előre, hátra, hátra, hátra, 1

JOHNNY CAGE: előre, előre, előre, 1

GAME GEAR ÉS MASTER SYSTEM SPECKÓK:

LIU KANG

Rúgás: előre, előre, 2

Lövés: előre, előre, 1

SCORPION

Teleportálás: le, hátra, 1

Csákja: hátra, hátra, 1

SUB-ZERO

Csúszás: hátra, hátra, 2

Fagyasztás: le, előre, 1

SONYA

Dobás: le, 1+2

Lövés: hátra, hátra, 1

Ütés: előre, hátra, 1

RAYDEN

Torpedo: hátra, hátra, előre

Teleportálás: le, fel

Lövés: le, előre, 1

JOHNNY CAGE

Rúgás: hátra, előre, 2

Ütés: 1+2

Lövés: hátra, előre, 1

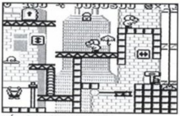
DONKEY KONG '94



A múltkori GameBoy rovatban már említettem, hogy egyre jobbnak tartom a kis masinára készült játékokat. Még júliusban érkezett meg az a stuff, amely végleg meggyőzött - címe DONKEY KONG, és ez az első olyan kártya, amely a **Super Game Boy kiegészítővel** színesben fog megjelenni a TV képernyőjén. Megijedni azért nem kell, mert az eredeti fekete-fehér képen is szuper a grafika, én is így játszottam végig a több mint 100 pályát!

TÖBB MINT 6 ÉV TELT EL AZÓTA, HOGY DONKEY KONG, A "MAJOM" ELŐSZÖR MEGJELENT A JÁTÉKTERMEKBEN.

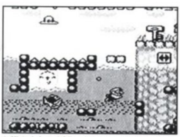
G A M E B O Y



● ***Így néz ki a játék a TV képernyőn.***

OKVETLENÜL SZEREZD MEG!

Most töredelmesem bevallom, hogy én még a KID DRACULA-n és a KIRBY-n kívül egy GB játékot sem vittem végig. A DONKEY KONG-gal is úgy voltam, hogy megpróbálom, aztán majd leírom a véleményemet róla. Aztán pont 2 hétig le sem tudtam tenni a

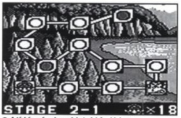


● ***Mint minden epizódban, itt is kell egy kicsit bravúrkodni***

gépet, napi 3 órás derbiket nyomtam vele, mire megláthattam a megnyerés képeit. Néha úgy éreztem, hogy ennél nehezebb játék nem létezik, néha dühöngtem, hogy "ezt a pályát tuti nem lehet megoldani", de aztán mégis sikerült. Mindenféle segítség vagy csalás nélkül szenvedtem meg vele és azt tanácsolom, hogy ezt a játékot minden GB tulajdonos szerezze be magának - kivéve a nagyon fiatal és kezdő játékosokat.

HIBÁTLAN MINDEN SZEMPONTBÓL

A DK grafikája tökéletes - persze a GB-hoz viszonyítva, nem pedig az Amigához. Az animáció profi és nagyon aprólékos, sok a humoros "töltelékelem", amelyeket csak akkor szoktak alkalmazni



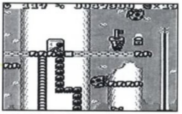
● ***A térkép színesben - fekete fehér oldalon...***

a programozók, ha bőven van memória. Fogalmam sincs, hogy miként fért bele a kártyába a 10 helyszín, a bónusz játékok és az átvezető filmek. Pedig minden ott van és nem is akárhogy! Az első szint 4 pályából áll, abból a négyből amelyet az ősrégi játéktermi



● ***A nyerőautomata hasznos segítség***

gépen láthattak a megszállottak. Emlékeztek? Először a létrákon fel kell jutni Kong-hoz, aztán jönnek a futószalagok, aztán a liftek és negyedszerre a dugókat kell kihúzni - és a gorilla már le is pottyan. Itt azt hittem, hogy újra ezek következnek majd, de meglepetésemre a BIG-CITY nevű szint jött, ahol már 8 pályát kellett teljesíteni. Ettől kezdve aztán minden negyedik pályán főellen-



● ***A legtöbb pálya több képernyő magas!***

ség vár ránk - persze mindig Kong, aki egyre agyafúrtabb cseleket eszel ki ellenünk. A 8 pályás lebontás később tovább növekszik, lesz 12-es és 18-as szint - ez testvérek között is több mint 100 teljesítendő képernyőt jelent! Sőt, néha nem is egy képernyőnyi a helyszín, hanem felfelé vagy oldalra is scrolloz - a DONKEY KONG az eddig készült legmonumentálisabb GB program.

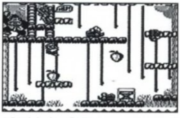
Most, hogy végigjátszottam, elmondhatom: nem egyszerű történet ez a DONKEY KONG!

Mivel ekkora kihívást egyszerre nem lehet teljesíteni, a játékot 3 helyre menthetjük el. Persze nem pályánként, hanem csak a főellenfelek után lehet SAVE-elni, ami egy kicsit irritáló. Azt tapasztaltam ugyanis, hogy a kacifántos szintek mindig valahol középen vannak, és ha mérgünkben kikapcsoljuk a gépet, 2 pályát biztos hogy újra kell csinálnunk.

Ennyi különböző pálya számtalan újdonságot rejt. Már az irányítás is kacifántosabb, hiszen Mario 3 új dolgot is tud: kézenállni és ebből ugrani, magas hátraszaltót dobni és tárgyakat felvenni. Lehet kapcsolókat állítani, köteleken mászni és nyújtókról felpörögve elrugaszkodni. Ezeket a trükköket elég nehéz lenne itt részletezni, mind benne van a gépkönyvben és a szintek utáni átvezető filmekből is elleshetünk egy-két tippet.

MI A TEENDŐ TULAJDONKÉPPEN?

A pályákon mindig az a feladat, hogy megtaláljuk a kulcsot és felvéve odavigyük az ajtóhoz. Néha az ajtó láthatatlan, ilyenkor azt kell figyelni, hogy honnan visít a királylány a pálya kezdetekor.



● ***Ezt a helyszínt az ősi "DK junior"-ban láthattátok***

Mivel a kulcsot nem mindig tudjuk felfelé vinni, gyakran feljebb kell dobni és felszaladni érte, de gyakori trükk az is, hogy a futószalagra téve kell eljuttatni a megfelelő helyre. Sokszor az idő az ellenfelünk, hiszen a kulcs egy idő után visszakrül az eredeti helyére, ha nincs a kezünkben. A kulcs még fegyvernek is használható, a legtöbb ellenséget kidobhatjuk vele, ugyanerre jók a hordók és a kukák is. Sőt, a kisebb lények fejére ugorva őket is felemelhetjük!

Ha a pályán összeszedjük a három bonusz tárgyat - ernyő, kalap, lámpa - életszerző szerencsejátékba kerülünk. Ezek oly könnyűek, hogy nem egyszer volt 25 feletti életem - de ezt később el is vesztettem. Találhatunk még olyan tárgyakat is, amelyek a pálya megoldását segítik, de ezek csak bizonyos ideig működnek: létrák, padlók, dobbantók, kövek. Ha ezeket látjuk, BIZTOS, hogy valami agyafúrt trükk van a pályán. Volt például egy pálya, ahol 2 napig nem jöttem rá, hogy a bezáródó ajtót ki kell támasztanom a kis kockakővel és csak úgy tudok kimenni. Nos ennyi fért az oldalra - ha nem boldogultok egy pályával, írjátok meg a számát és szívesen segítek!

Martin

Új jelentkező lépett színre a futballmenedzser-programok hadszínterén, mely igen esélyes a királyi cím elnyerésére is. Az eddig eléggé ismeretlen ASCON cég vadonatúj játéka, az ON THE BALL egészen új szemszögből mutatja be egy csapat menedzserének sanyarú sorsát.



AZ ALAPOZÁS

Mint mostanság minden fociprogram, természetesen ez is a nemrég lejátszott világbajnokságot dolgozza fel. Választhatunk, hogy melyik országban legyen a végső szakasz megtartva, és hogy mi melyik ország csapatát irányítsuk, lehetőleg a győzelemig. Maximum négyen játszhatják a játékot, öt nehézségi fokozatban. A játék elején beléphetünk az editorba, ahol beállíthatunk néhány paramétert. Ezek a következők: a világranglistába rendezett országok játékosainak tulajdonságai, személyisége (!), tudásszintje, valamint gyengéi, melyeket apró ikonok jeleznek. Ezek a következők: kapusnál a légmunka (lepkeháló), kapuban való védekezés, kifutások, labdakezelés hazaadásnál, tizenegyesek védése, sorfalak felállítása (akasztófa), reflexek, a mezőnyjátékosoknál a tizenegyesrúgás (E), szabadrúgás (F), fejelés, gyorsaság, beadás (banán), rúgóerő, helyzetkihasználás (szimatoló orr), egy-egy elleni harc, látványosság (S), állóképesség, technika és labdavezetés. Ha az ikon körül a keret piros, akkor az a játékos gyengéje, míg a kék kerettel jelzett tulajdonságokban egy virtuózzal van dolgunk. Beállíthatjuk ezeken kívül az idegenben játszott meccsekre szállítandó szurkolók nagyságrendjét is (kevés-sok). A stadionok neve, férőhelye is átállítható tetszés szerint, akárcsak a bírók neve és szigorúságuk mértéke. Ha megvagyunk a beállításokkal, eldönthetjük, hogy végigjátsszuk a selejtezőket vagy inkább fejest ugrunk a világbajnokságba. Ha az előbbit választjuk, egy irodában találjuk magunkat.



● Micsoda? Nem hiszek a szememnek! Ez góóóóóóól!!!



● Jobban tennéd, ha inkább kiállnál a kapuból!

VÉGRE EGY OLYAN SZIMULÁTOR, AMELY EGÉSZEN ÚJ SZEMSZÖGBŐL MUTATJA BE EGY CSAPAT MENEDZSERÉNEK SANYARÚ SORSÁT.



● Első napirendi pont: egy kisfröccsöt hozatni a szobafiúval.



● Ismertetem a taktikát: rúgunk nyolc gólt, aztán csak dekázgatunk.



● A mai napra gigászi összecsapás várható (Poland-Hungary)...

AZ ALAPSZAKASZ

A falon levő hatalmas naptáron elolvashatjuk, hogy ebben a hónapban ki ellen kell játszanunk és hogy összesen még hány hónap van hátra a VB-ig. A **SCORE** feliratnál megnézhetjük tetszési indexünket a média, a játékosok, a csapat rajongói és a labdarúgószövetség szemszögéből. Ezt a számot nem árt minél magasabban tartani nyert meccsekkel, jó sajtónyilatkozatokkal és a játékosokkal való emberi bánásmóddal. A **STATISCICS** alatt bőséges információt kaphatunk eddigi mérkőzéseinkről, játékunk tisztaságáról (fair play), az eddigi VB-kről 1930 óta, és még sok másról. A **TABLES** pontban a bajnokság állásáról, a lejátszandó meccsekről kaphatunk információt, míg a **THE LATEST** felirat alatt belenézhetünk a legfrissebb, rólunk megjelent újságcikkekbe. **A CELEBRITY'S SELECTION** alatt egy srortszakértő mondja el, hogy a következő meccs szerinte hogy fog végződni. **A MUSIC** ponttal egy tetszés szerinti zenét állíthatunk be, míg az **OPTIONS**-nál apró részleteket állíthatunk át (a játék és az edzések sebességét, részletességét - ez utóbbit nem árt gyorsra állítani, mivel a játék ellenkező esetben hajlamos elszállni -, azt, hogy a büntetőket mi rúgjuk-e vagy a játékosok tudásuknak megfelelően). Az **APPOINTMENTS DIARY** a határidőnaplónk. Ezen keresztül iktathatunk programunkba háromnapos edzőtáborokat (napi három edzéssel), vehetünk jegyet ellenfeleink meccseire (**WATCH**), valamint kihívhatunk egy másik válogatottat egy barátságos mérkőzésre.

Az edzések alatt elolvashatjuk, kinek hány ponttal nőtt vagy csökkent a formája, majd az edzés után ezt összefoglalva is megnézhetjük egy táblázatban (itt a fekete kerettel jelölt játékosok alkotják a kezdő tizenegyet, a zölddel jelölteknek javult a formája, a pirosaknak romlott). A legfontosabb pont a **SELECTION**, ahol a csapatunk felállását állíthatjuk be. A formáció beállítása után az egyes posztokon játszókat kell kijelölnünk. Az egyes posztokat a G-D-...-A betűk jelzik, ezekkel kaphatjuk meg az azon a pozíción játszók listáját. Az egérrel vihetjük ide-oda a játékosokat. Mindenkinél elolvashatjuk azt, hogy milyen a tudása (1-7, nagyon ritkán 8) és azt, hogy épp milyen formában van (1-20). A tudásszint nem változik, akármilyen formában van is a játékos. Ugyancsak itt láthatók az editornál említett ikonok is, jelezvén a játékosok erős pontjait. Ha valakinek a neve kékkel van írva egy bizonyos poszton, akkor ott csak 90%-os teljesítményre képes, ha pirossal, akkor 50%-ra, kivéve ha a kapust egy mezőnyjátékossal cseréljük fel vagy fordítva, mert ilyenkor annak a játékosnak a teljesítménye 10%-ra esik vissza a számára teljesen idegen poszt miatt. Minden játékosról elovashatunk egy bővebb beszámolót is, ha nevén jobb clicket hajtunk végre. Itt a technikai tudásán kívül személyiségének jellemzőit és pillanatnyi kedélyállapotát is elolvashatjuk (motiváció, sértődékenység, győzniakarás). A jobb oldalon található kis ikonnal megnézhetjük, hogy következő ellenfelünk valószínűleg milyen felállással lép ellenünk pályára - ennek pontossága attól függ, hogy hány meccsét néztük meg eddig. Két-három mérkőzés megtekintésével szinte semmi meglepetés nem érhet már minket az ellenfél várható taktikáját illetően, sőt már a finom részletekre is fény derül.



A meccsek elején számszerű adatokat olvashatunk a szembenálló csapatok tudásszintjéről, motivációjáról, erőnlétéről.



Pénzjutalmat is kilátásba helyezhetünk, erre a selejtezőkben 100000, a világbajnokságon 200000 font áll rendelkezésünkre. Itt állíthatjuk be azt is, hogy használjunk-e lesrefuttatást, dobjuk-e hasra magunkat egy tizenegyes reményében, húzzuk-e az időt és így tovább. Magát a meccset

ON THE BALL
World Cup Edition



● Kezd unalmassá válni a dolog - 15:0 ide.

közvetítésszerűen láthatjuk, aktívan nem veszünk benne részt, csak a játék keménységét és a taktikát (támadó vagy védekező játék) változtathatjuk. Cserélni a jobb gomb megnyomásával lehet, maximum kétszer, de ha egy játékosunk lesérül, automatikusan cserélünk - ha van még lehetőségünk. A félidőben

EBBEN A JÁTÉKBAN EMBEREK SZEREPELNEK, VALÓDI ÉRZELMEKKEL - PEDIG CSAK EGYSZERŰ FOCISTÁKRÓL VAN SZÓ...



● Markoljátok erősen!



● Jól figyeljenek, mert csak egyszer mondom el!

az eddigi beállításokon kívül beszélhetünk is a játékosokkal (akár külön-külön is), és oszthatjuk a dícséreteket vagy épp a szidalmakat. Azonban ésszel cselekedjünk, mert egy oktalan leszidástól megsértődhetnek, vagy épp ellenkezőleg, fejükbe szállhat a dicsőség. Egy jól eltalált beszéd azonban sokat lendíthet a játékon.

A CSÚCSRAJÁRATÁS

Ha a selejtezőkön jól szerepeltünk, lassan eljön a VB ideje. Ilyenkor eldönthetjük, hogy hány hét előkészületre van szükségünk (1-4). Ezalatt edzésekkel javíthatunk a csapat játékán. Kiválaszt-hatjuk azt a 22 játékost is, aki utazni fog a világbajnokságra. A képernyőn megjelenik három új ikon is, a napló, az óra és a hangulatjelző barométer. A naplóba a programpontokat jelölhetjük ki (az előkészületek alatt napi, a VB alatt óránkénti részletességgel), amelyben az edzések mellett a szabadnapok, sajtótájékoztatók, családi piknik, nyílt napok, csapatmegbeszélések is megjelennek, sőt később még az étkezéseinkat is be kell jelölnünk. Az órával a következő programpontra ugorhatunk, míg a barométerrel saját hangulatunkat nézhetjük meg. Ez azért fontos, mert ettől függ a sajtónak adható interjúk, a kérdésekre adott válaszaink hangvétele, aminek

fontosságát nem kell hangsúlyoznom. Ha nagyon rossz a hangulatunk, akkor az előtérből (ahova a szobából a jobb gomb megnyomásával juthatunk ki, de csak a VB ideje alatt) nyíló orvosi szobában kérhetünk masszázst. Ide akkor is érdemes eljönni, ha van sérült játékosunk, mert rendszeres látogatásával nő az egész csapat morálja, mert látják, hogy edzőjük az épp nem játszó tagokkal is törődik. Szintén javít hangulatunkon egy út a városba, ami azonban elég rossz színben tüntet fel az újságírók szemében, elvégre nem nyaralni jöttünk.

A JÁTÉKOSOK

Most pedig térjünk rá arra, miért olyan egyéni ez a program. Mint az már az eddigiekből is kiderült, ebben a programban a focisták emberként szerepelnek, akiknek lelkiviláguk is van, hangulatuk ingadozik, lehangolódnak vagy épp ráhangolódnak a győzelemre. Minden döntésünk befolyásolja a csapatban uralkodó hangulatot, úgyhogy minden lépést meg kell gondolnunk. Ha túl sok edzést iktatunk be pihenés nélkül, a játékosok hamar anyázni kezdenek, ha valakivel túl sokat foglalkozunk, a többiek elkezdik utálni, ha jogtalanul szidjuk le őket, megsértődnek vagy épp nem vesznek többé komolyan és körberöhögnek. Ha egy nagymenőt nem játszatunk a következő meccsen, nem árt ezt a hivatalos kihirdetés előtt négyszemközt elmondani neki, mert egyébként olyat nyilatkozik rólunk, hogy arról koldulunk. Ha valaki hangulatilag a padlón van és már az öngyilkosság gondolatával foglalkozik, egy beszélgetés vagy dícséret csodákat tehet, a játékos kivirágzik és a következő meccsen ontja a gólokat.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	70%
hang / zene	30%
kezelhetőség	70%
kihívás	60%

ÖSSZHATÁS
70%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

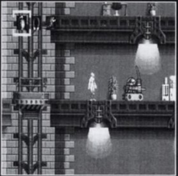


CD32

32.oldal

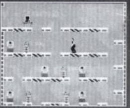
A BAKI

Történt egyszer, hogy egy bazinagy baklövést követtem el e rovat hasábjain. Erre hívta fel a figyelmemet Kovács András, győri olvasónk, akinek leveléből idézek: "Kezdem azzal, hogy az alapgép igenis képes mentésre. 1 KB statikus RAM-ja is van és tartalma kikapcsolás után is megmarad. Ide menthetők a játékok. Ha hiszed, ha nem, akár 15-20 mentett állás is vígan belefér. Egyébként a menüjét bekapcsolás után lehet előcsalogatni, úgy hogy a bejelentkező képnél megnyomod a piros gombot. Továbbá az sem igaz, hogy az eredetileg PC-s programok csak komoly késéssel tudnak megjelenni CD32-n, az eltérő grafikaitulajdonságok miatt. Éppen ellen-kezőleg: ez ugyan eddig így volt a régebbi Amiga modelleknél, de főként azért, mert a 256 színű grafikát át kellett konvertálni 32 színűre. Az AGA chipset azonban minden további nélkül megjeleníti a 256 színű grafixet is, sőt! A gépbe beépítet-



● Ha a következő pillanatban nem ugrunk, halál fiai vagyunk!

tek egy AKIKO nevű lapkát, amely valós időben végzi a dumky-planar grafikai konvertálást, értsd: PC-ről Amiga formátumra."



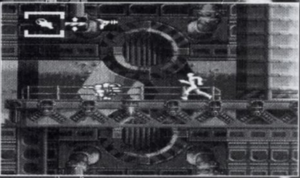
● Aki nem ismerné, bemutatom: IM a C64 fénykorából.

Kedves András és minden félrevezetett egyén! Elnézést kérek a bakiért, a technikailag satnya hozzáértésem az oka a dolognak. Legközelebb jobban utánanézek a dolgoknak mielőtt leírnám.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ!

Evezzünk kellemesebb vizekre! Ha azt mondom, Elvin Atombender, kevés ember kapja fel a fejét, mert ismerős nevet hall. Viszont ha azt mondom, **IMPOSSIBLE MISSION**, akkor 100-ból 99 széles mosolyra húzza a száját. A program népszerűségét az ősrégi C64 verzió alapozta meg, amely forradalmi újításokkal rukkolt elő a digitalizált hangeffektek és a kifinomult animáció terén. Nos, ezt a népszerűséget lovagolta meg a MICROPROSE, amikor a nyár elején piacra dobta az **IMPOSSIBLE MISSION 2025 SPECIAL EDITION**, nevű CD32-es korongot. Az elődre sokban hasonlító és rengeteg esetben eltérő játék egy hatásos zoom effekttel (a lá Michael Jackson és a Black or White videó első kockái) és XXI. századbeli mozgó életképpel kalauzol el bennünket a történet helyszínére és mutatja be a szereplőket. Tasha, a guminő, Felix Fly, a tökös zsoldos és a robot RAM 2 közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabb hőst, hogy aztán 15 pályán bizonyítsuk a rátermettségünket. Feladatunk, hasonlóan az elődökhöz, itt is arra alapul, hogy mindent át kell kutatnunk a lehető legkevesebb idő alatt és vigyázva arra, nehogy ütközzünk az ellenünk kiküldött őrjáratok tagjaival.

IMPOSSIBLE MISSION 2025 THE SPECIAL EDITION



● Ha futólépésben közlekedünk, eredményesebb az ugrás.

A SEGÍTŐ JOBB: A CONTINUE OPCIÓ

Minden pálya dugig van feladványokkal, jó memóriát és irányérzéket igénylő útvesztőkkel és tájékozdódási pontokkal, egyes terminálok pedig al-játékokat (shoot'em up) rejtenek. De a legnagyobb ellenfél az idő. Egy-egy misszió általában úgy ér véget, hogy 2-3 másodpercünk marad a rejtett terminál megtalálásakor. Ez a pont megfelelő nehézségű játékmenetnek tudható be, amit persze csak gyakorlott IM-ezők állítanak, többeken kifogott már a játék. Na és mizujs az animációval? Természetesen a MicroProse minőség erre is rányomta a bélyegét, nem bízták a véletlenre a dolgot. Folyamatos a futás szimulálása, az ütközésleképezés is a helyén van. Ha meghaltunk, akkor azt biztos megérdemeltük. Ilyenkor segít a folytatási opció.

BEÉPÍTETT ŐSKORI LELET

Lányos zavaromban majdnem elfelejtettem az egyik legfontosabb dolgot: a játék elején lehetőségünk nyílik arra, hogy az eredeti, C64-es változathoz igencsak hasonlító verzióval is megbirkózzunk. A "játék a játékban" visszarepít minket az időben és a hőskorszakot juttatja eszünkbe. Frappáns ötlet volt ez a fejlesztőktől, hiszen ritka az ilyen megoldás (lásd például a Day of the Tentacle/Maniac Mansion). Mindent összevetve tehát igen jó vásárt csinál az, aki pénzt és fáradságot nem kímélve rászánja magát egy XXI. századbeli Lehetetlen Küldetés megoldására...



Csókoltatok mindenkit! Itt van az ősz, itt van újra, kedves, mint mindig énnekem - mondja a költő. Nem tudom mi "kedves" lehet abban, hogy ismét suliba kell caplatni, hogy reggel tök sötétben kell felkelni, hogy befagy az ember orrlika a buszmegállóban a hideg őszi szelektől, meg hasonló mókák. Fura dolog a művészet, nem? Most, hogy nagynehezen sikerült nyári álomvilágomból felébrednem, rögtön a közepébe vágok és KÉT életbevágóan fontos témát pendítenék meg:

A félreértések elkerülése végett...

Többen bámultak bambán a duplaszám ECCO THE DOLPHIN 2 exkluzív beszámolójának végigböngészése után, mikor azt olvasták, hogy az alkotógárdában szerepel A BALOGH ZSOLT IS. Nos kérem, EGY BALOGH ZSOLT ott is közreműködött, de ez NEM AZ A Balogh, aki az újság fölött bábáskodik. Az hiszem ez a név nem annyira ritka, hogy ha például egy Blend-A-Med hirdetésben vagy a C64-KERES rovatban látjátok, akkor csak rá gondolhattok.

Hasonló visszhangja volt a tévés 576 nyári kiadásainak ("mi ez a hányinger?", "ti ehhez a neveteket adjátok?", "ovisoknak készül mostantól a műsor?"). A félreértések elkerülése végett tisztáznunk kell valamit. A nyári műsorokban az 576-os részvétel a gépek bekapcsolására és elindítására korlátozódott, minden egyéb történés a két pojácakinézetű műsorvezető számlájára írandó. Ők a lehető legkisebb mértékben sem tartoznak az 576 KByte stábjához, hanem a Magyar Televízió nagy felfedezettjei és itt élik ki színészi hajlamaikat.

GÖRBETÜKÖR

Kanyarodjunk vissza még egy gondolat erejéig a duplaszámhoz. Volt benne két oldal, ami nagyon felcsigázta a Nagyérdemű érdeklődését: a Stábfotó. Több tucat levél érkezett, amely dicsérte, kritizálta, ócsárolta avagy favorizálta a fazonunkat, de mind közül a legjobban Bor Zsolt, zalaegerszegi olvasónk levele ragadott meg bennünket. Ha nem veszitek zokon, közreadom az irományát:

"HI ZOLEE! REMÉLEM KIPIHENTED MAGAD ÉS KELLEMES HOLIDAYT TUDHATSZ MAGAD MÖGÖTT, ÚGYHOGY ÚJULT ERŐVEL OLVASGATHATOD PIHENT AGYÚ OLVASÓID MÉG PIHENTEBB LEVELEIT. AZT IS REMÉLEM, HOGY A SZEPTEMBERI CSEVEGŐ VIDÁMABBRA SIKERÜL, MINT A MÚLT HAVI (CSAK EGY MEGJEGYZÉS A SZTORITOKHOZ: HOGY LEHET VALAKI ANNYIRA FÁRADT, HOGY LERÚGJA A BAKANCSÁT ÉS ELFEKSZIK, MINT EGY ZSÁK MALACTÁP, AHELYETT, HOGY FÉRFIÚI KÖTELESSÉGÉT TELJESÍTENÉ?!). AZ ÚJSÁG TOVÁBBRA IS SZUPERJÓ, TOTÁL FÜGGETLENÜL ATTÓL, HOGY ENGEM CSAK A KONZOL OLDALAK ÉRINTENEK. NEM IS ÉRTEM, MIT PATTOGNAK SOKAN, HOGY EL VANNAK TÚLOZVA AZ ARÁNYOK.

MÁS. LAPOZGATOM A MAGAZINYT, EGYSZERCSAK SZEMEMBE ÖTLIK NYOLC GYANÚS KINÉZETŰ PALI ARCKÉPE. MONDOM MAGAMBAN, HOGY KERÜLT IDE A RENDŐRSÉGI NYILVÁNTARTÁS EGY RÉSZE, S AKKOR LÁTOM ÁM A BAL FELSŐ SAROKBA ÍRVA: STÁBFOTÓ. HÁÁÁÁÁT, MEGLEPŐDTEM EGY KICSIT. SÉRTŐDÉS NE ESSÉK A KÖVETKEZŐ VÉLEMÉNYEK MIATT, UGYANIS CSAK HÜLYESÉGBŐL ÍRTAM ŐKET, NEM ROSSZIDULATBÓL! AZ MEG A DOLOGHOZ TARTOZIK, HOGY TI SEM LÁTTATOK MÉG KÉT HETES BOROSTÁVAL, HÁROM WHISKY UTÁN ENYHÉN VÉRERES SZEMEKKEL ENGEM... TEHÁT:

T.J.: TIPIKUS KÉJGYILKOS ALKAT AZZAL AZ ÁRTATLAN KÉPÉVEL.

MARTIN: ELÉG BRUTÁLISAN NÉZ KI AZOKKAL A TETKÓKKAL MEG NYAKÖRVVEL, A SZAKÁL ÉS HAJ(?)VISELETÉRŐL MÁR NEM IS BESZÉLVE. TÉNYLEG MÁR CSAK EGY AZONOSÍTÓSZÁM HIÁNYZIK A KÉP ALÓL, AZTÁN MEHETNE IS AZ INTERPOL NYILVÁNTARTÁSBA A SOROZATGYILKOSOK CÍMSZÓ ALÁ.

SZJVC: ÚGY NÉZ KI, MINT EGY PROFI BIGÁMISTA, ÚGYHOGY ÓVA INTEM A JELENLEGI FELESÉGÉT.

TEMESVÁRI T.: AZ ADÓCSALÁSOK TIPIKUS SZAKÉRTŐJE, KISSÉ IJEDT KÉPE, FAZÉK FRIZURÁJA ÉS 400 IQ-S FEJE IS EZT TÁMASZTJA ALÁ.

KORONCZAI G.: ELÉG KONSZOLIDÁLT PASASNAK TŰNIK (DE CSAK TŰNIK!), SZABADIDEJÉBEN BIZTOS SZŰZLÁNYOKAT MOLESZTÁL EGY SZÁL BALLONKABÁTBAN.

ANCY: LEFITTYEDŐ SZÁJA A MEG NEM ÉRTETT ZSENIRŐL TANÚSKODIK, EL TUDOM KÉPZELNI EGY HIDEGVÉRŰ CIA ÜGYNÖK KÉPÉBEN, AKI AZ ALBÁN ATOMBOMBA UTÁN NYOMOZ...

VÁRI ZOLI: NEM AKAROM MEGIJESZTENI, DE ÚGY NÉZ KI, MINT EGY NÁCI HÁBORÚS BŰNÖS, ÚGYHOGY A SAJÁT ÉRDEKÉBEN NE NAGYON MUTATKOZZON NYILVÁNOS HELYEKEN.

ÉS VÉGÜL, DE NEM UTOLSÓSORBAN: ZOLEE. KISSÉ HÁTRAHŐKÖLT KÉPE ARRÓL TANÚSKODIK, HOGY AZT HITTE A VAKU VILLANÁSÁRÓL, HOGY TORKOLATTŰZ (NEM JÁRTÁL VÉLETLENÜL VIETNÁMBAN ÚGY A '70-ES ÉVEK KÖRNYÉKÉN?). TIPIKUS DROGCSEMPÉSZ ALKAT. REMÉLEM NEM TÉPED ÖSSZE A LEVELET, MERT MÉG VAN POÉNOM: MIT KÉR ZOLEE A SEX-SHOPBAN? - ÖTSZÁZHETVENHAT KILÓ BÁJT...

NA, NA VÁRJÁL CSAK, MIT AKARSZ AZZAL AZ ÖNGYÚJTÓVAL? ÚGY, ÚGY, SZÁMOLJ LASSAN TÍZIG, HIGGADJ LE SZÉPEN, RELAXÁLJ! ÚGYSEM NAGYON TUDOK TÖBB EXPOZÉT ÍRNI NEKED, MERT AUGUSZTUS VÉGÉN BEZUPÁLNAK A LAKTANYÁNAK NEVEZETT VIDÁMPARKBA. LEGNAGYOBB BÁNATOM AZ, HOGY A JOYSTICK ÉS A MELLBIMBÓK HELYETT CSAK A GÉPPUSKÁK RAVASZÁT ÉS A FÁJÓS LÁBAMAT NYOMOGATHATOM. NINCS NÉHÁNY EXTRA 5LETED? ALÁÍRÁS: ZSOZSÓ."

Minden olvasó nevében köszönöm leveled, a könnyeim potyogtak miközben a stáb tagjainak felolvastam a jobb részeket. Szerény személyed gondoskodott arról, hogy a Csevegő ne legyen túlságosan melankólikus, nekem csak annyi feladatom volt, hogy bevezetést és befejezést írjak, a tárgyalást te produkáltad. A katonasággal kapcsolatban pedig ne aggódj: az ilyen vicces legényeket ott is szeretettel látják. Fókázás és retyótisztítás közben.

Zolee

AMIGA

Bár már jócskán vége a VB-nek, egyre másra jelennek meg fociprogramok a színen - vagy menedzser, vagy igazi szimulátor formájában. Egész egyszerűen ez egy népszerű játékstílus, aminek nem nagyon van szezonja, a tévén keresztül bármikor lehet játszani. Főleg, ha ez az anyag annyira kiemelkedő, mint a **WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER**. A legkülönbözőbb stílusok (lesrejátszás, hosszú előreívelésekkel való operálás, villámtámadásos taktika) állíthatók be a játék legelején, és helyet kaptak itt a már megszokott opciók is (formációk beállítása, 45 fokos vagy felülnézeti rálátás kiválasztása, stb). Ezek között egyébként játék közben is állíthatunk egy gombnyomással. További újítás, hogy ha egy játékosunk igen jó helyzetben várja az indítást, akkor annak a képe megjelenik a képernyőn. Egy pöcc a tűzre és máris nála a laszti. Érdekesség továbbá, hogy egál esetén a meccs végén tizenegyesekkel dönthetjük el a trófea sorsát. Egyszóval valódi focicsemege, dobogós helyezett. Lehet, hogy a régi sztárok kiöregedtek?

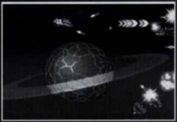




Itt volt már az ideje, hogy az Amiga 500-ason oly népszerű "méhszimulátor", az **APYDIA** kijöjjön 1200-as változatban is, mivel érdemes egy kis színvonalemelkedésre. A játék annak köszönheti talán leginkább a népszerűségét, hogy újszerű megközelítésben dolgozta fel egy méh here dolgos hétköznapjait. Valójában egy vérbeli shoot'em up-ról van szó, kissé természetközelibb környezetbe helyezve. Nincs is sok mondanivalóm róla, minden eleme a közismert stílustársaira hasonlít: felvehető bónuszikonok, amelyek segítségével növelhetjük sebességünket, fokozhatjuk a fullánkjaink erejét, avagy új "fegyvereket" vehetünk fel értük. Leghasznosabb az a kis segítőtárs, aki árnyékként követ bennünket és a háttérből sorozza meg az ellenfeleinket. Minden pálya végén egy kiadós végdög várja a sorsát, ami természetesen csak adott helyen sebezhető és sokkal szemtelenebb, mint a pályaközi csigák, békák, szitakötők vagy szöcskék. Magyarul semmi extra, csak ez a méh egy kicsit más mint a többi.

PC

Az Amigáról ismert híres-hírhedt **PROJECT-X** szédületes energiával berobbant a PC-kre is. Sokan gyanakodva fogadhatják a hírt, hiszen a PC paralax-scroll tudása még igencsak gyerekcipőben jár, de őket megnyugtatandó elárulom, hogy észbontóan pazar a játék mozgatási rutinja. Annak ellenére, hogy a teljes játék 1,5 (másfél!) hónap alatt készült el, kiemelkedő munkát végeztek a prog-ramozók és grafikusok. Sztori szempontjából természetesen semmi extrát nem nyújt a stuff, de ez a "semmi" profi megoldásokkal párosul. A tucatnyi választható fegyver, a 6 egymástól homlokegyenest eltérő pálya, a megszámlálhatatlan féle-fajta "intelligens" ellenfél, a hangkártyákat remegtető muzsikák - mind mind a felhőtlen szórakozásról gondoskodnak. A felvehető bónuszikonok nemcsak energiát és pontszámot növelnek, hanem a képernyő alján elhelyezett fegyver-indikátor segítségével a fegyvereink váltására, tűzerejük növelésére is szolgálnak. Színre, nemre, érdeklődésre, iskolai végzettségre való tekintet nélkül mindenkinek ajánlhatom.

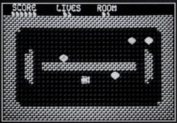


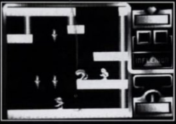


Mit nem látok? Megint egy Amiga konverzió! Nem baj, ha jól sikerült, akkor kit érdekel, hogy miféle az ősei. Főleg, ha a **CHAOS ENGINE**-ről van szó! Igen, végre valahára megjelent minden idők egyik legtutibb "tipord ki a belüket" játéka PC-re is. Mit mondhatnék róla? Dögös, baró, frankó, tökjó. Bár nem a legendás Bitmap Brothers készítette az átiratot, de ez abszolút nem érződik az anyagon, ha lehet azt mondani, még jobb lett. A hatféle karakter (a Dzsentlemanus, a Lökött, a Pópa, a Veterán, a Vakmerő és a Brutális) tulajdonságai TÉNYLEG eltérőek, ami a játék során igazolódik be igazán, amikor gyorsan fel kéne húzni a nyúlcipőt, de például a Brutális csak cammogni tud, viszont ahová odapörköl, ott kő kövön nem marad. Négy nagy misszió, 16 szekcióra tagolva: ezt kell teljesítenünk. Az ellenfelek mozgásának tudatossága a fafejű izomkolosszusoktól, az intelligensebb szaladó kezekig folyamatosan nő, de egyik sem legyőzhetetlen, főleg ha ügyesen használjuk ki segítőtársunk (számítógép vagy a haverunk által irányított) mozgását és tűzerejét.

C-64

Sajnos a fotó nem sokat ad vissza a játék hangulatából és minőségéből, de higgyétek el nekem, hogy a **LEMON BLUES** igazi csemege a maga nemében. A kép az első pályáról készült (tudjátok, ha a lustaság fájna...), ahol nagyon lepusztult még a terep, de később ezerrel beindul ez a kis csöppség. Egy buldózerrel kell három darab magyar narancsot (értsd: citromot) egymás mellé pöckölnünk, mire azok elporladnak. A képen szereplő negyedik pötty egy lila pamacs, amely helyreigazgató szerepet tölt be, majd ha már nincs rá szükség, ki lehet a három citrom közül pöccinteni, avagy a falnak szorítva fel lehet szívni. A későbbi szinteken mozgó ellenfelek (pörölykalapácsok, szöcskék, fémgolyók) is rontják a levegőt, amelyekkel nem érdemes testi kontaktusba kerülni, mert kinyúlunk, inkább szorítsuk falhoz őket egy lila labdaccsal (a lá PENGO from 1986). 100 féle, nagyon jól játszható pályával megáldott az anyag, aranyos hangokkal és letisztult, egyszerű grafikával. A "kicsi a bors, de erős" tipikus mintapéldánya.

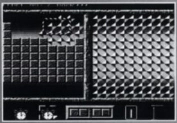


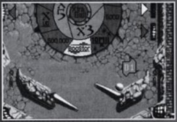


Ismételten hivatkoznom kell a satnya fotóra, de a **LAZARUS** is több annál, mint amit a bemutatott kép ábrázol. Egy terminátor-testű mütyürrel kell egy földalatti erődítményben, lépegető robotok kereszttüzében mászkálni és megtalálni a következő (összesen hat) szintre teleportáló terminált és az ahhoz tartozó kulcsszót. Végül is nem a játszhatóságával, vagy a felejthetetlen grafikai megoldásaival vívta ki a szimpátiámat, hanem azzal, hogy akkora területet ölel fel a játék, hogy ilyen bonyolultságú kalandozást már rég láttam. Számtalan átjáró, összekötő kapu tarkítja a folyosók egyhangúságát, ami pont arra jó, hogy eltévedjünk és elölről kezdjük a barangolást. Aki komolyan gondolja a végigjátszást, az vegyen maga elé papírt és ceruzát és bőszen térképezzen. Segítségképpen néhány érdekesebb pálya kódja: HARDWARE, WORMHOLE és GAMEOVER. Ezeket a kódokat rögtön az első terminálon kell beadni. Hanghatásait tekintve átlagos, összességében tehát a "szódával elmegy" kategóriába sorolnám.

ÉRKEZÉSI OLDAL

Ritka esemény, hogy az Érkezési Oldalon az Amiga szekcióban logikai játék is helyet kap, mert általában a nagyágyuk kiszorítják. Most azonban azért kell kivételt tenni, mert a **CLOCKWISER** nevű anyag "nagyobbacska ágyunak" bizonyult, annak ellenére, hogy budget játék kategóriában jelent meg. A több éves alapötletre épülő játékban a képernyő egyik oldalán lévő alakzatot kell a másik oldalival azonosra hozni. Minden egyes kőlap, gyémánt, golyóbis más és más tulajdonsággal rendelkezik, és ennek függvényében lehet odébbtaszítani, felrobbantani, lelökni őket. A mozgatásukat az óra járásával megegyező vagy ellentétes irányban végezhetjük el - innen származik a játék neve. Nem kevesebb, mint 100 pályát kell összemaszkíroznunk, s ahogy egyre előbbre jutunk, úgy fogy a rendelkezésre álló idő és annál embertpróbálóbbak a feladványok. Életveszteség nélkül feladható minden szint, a pályavégi kódok pedig az újrakezdéshez jelentenek nagy segítséget. Grafikai szempontból is esztétikus megoldások jellemzik, minden szempontból színvonalas.





A flipper programok népszerűsége időtlen és kiapadhatatlan, gyerek, felnőtt, aggastyán is szívesen pöcköli a fémgolyót a flipperasztalon. Erre már többen rájöttek, sőt akad cég, aki CSAK ebből él (mindenki tudja, hogy kire is gondolok). A sort gazdagítandó nemrég megjelent az **ULTIMATE PINBALL QUEST**, amely sok szempontból frankó, néhányból azonban lehangoló. Kifejezetten érdekes újítás az adventure-módozatú játék, amelyben a lasztit úgy kell pattogtatni, hogy rejtett helyeket, ajtókat, kincseket keresünk meg vele, és egyre magasabb szintekre jussunk ezáltal; bár a végleges cél nem teljesen tiszta számomra. Az arcade-módban a bogyót lövedékként kell kezelnünk, az ellenfeleket kell oldalba trafálni és mellesleg jó, ha a bónusz lyukakat is meglátogatjuk. Lehangoló tulajdonságai a gyakori "fura" labdapattogás, a háromból két totál lepusztult pálya (kivételt képez a Wasteland), és a kissé döcögő hanghatások. Egyébiránt kellemes színfolt a Pinball Dreams és Fantasies halálra unt pályái mellett.

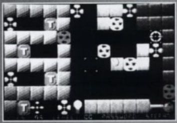
Képzeljük el, hogy egy eddig békésen és háborítatlanul gazdálkozó és fejlődő karibi országban katonai puccs során diktatúra alakul ki, élén egy mindenre elszánt diktátorral. Az ő ellenőrzése alatt áll a hadsereg, a gazdasági monopóliumok és a megfélemlített néptömegek (nem is lesz olyan nehéz elképzelni...). A **CENTRAL INTELLIGENCE** című PC CD-s játékban ez az a színtér, ahol tevékenykednünk kell, méghozzá forradalmat kell szítanunk és ismét helyre kell állítanunk a politikai stabilitást. Mint egy földalatti szervezet feje, meg kell szerveznünk azt az aknamunkát, amivel a jelenlegi hatalom megdönthető. Eszközeink: illegális nyomtatványok osztogatása, titkos gyűlések szervezése, kalózrádiók üzemeltetése, magas pozíciójú hivatalnokok lefizetése, stb. Magyarul igazi szervezkedés, a legnagyobb titokban. Az ikonvezérelt játéktéren játszódó "szimulátort" rengeteg digitalizált jelenet tarkítja, amelyek emelik a sajnos kissé átlagos játékmenetet. A sztori tehát ügyes, a megvalósítás azonban egy kicsit sántít, minden csecsebecse ellenére is.





Oly régóta vártunk már egy vérbeli 3D-s űrhajó szimulátorra, és titkon azt reméltük, hogy a nagy dirrel-durral beharangozott **DELTA V** minden vágyunkat kielégíti majd. Erre most itt gyömöszkölöm a gombokat, űrhajóm száguld a NetLattice hálózat chipjei és egyéb áramköri elemei között (mit keresnek egy számítógépes hálózatban diódák például) és alig térek magamhoz. S mindez azért mert szinte semmit nem érzékelek az akciókból, annyira sebesen dönget a gép. Eddig azért panaszkodtunk, hogy egy-egy játéknak túl lassú az animációja, most meg összefolyik minden a képernyőn és csak a szerencsén múlik, hogy nem csapódunk bele egy diódába, vagy ránk kilőtt energianyalábba. A játék grafikáját tekintve jó-közepesnek mondható, ami a szép akcióbeli texture mappingnek és a ray-trace-elt átvezető filmeknek köszönhető, de keményen visszavetik a haláli unalmas, folyamatosan ismétlődő hátterek és ellenfelek. Ha nekiverődünk a falnak, összevissza pattogunk tehetetlenül a járatokban - fontos másodperceket vesztve el ezáltal. Ejh, a kevesebb több lett volna...

Ebben a hónapban nincs Észbontó, úgyhogy a fejtörőket kedvelők részére becsempészek az Érkezési Oldalra egy gyöngyszemet. Az **ORB** névre hallgató játék minden szempontból a legjobbak közé sorolható. Játszhatósága kiváló: színes kereszteket mozgatva kell a nekik megfelelő színű csődarabokat lebontani (hozzáérintés, majd elporladás), egészen addig, amíg az összes cső el nem fogy. A keresztek addig mozognak, amíg akadályba nem ütköznek, tehát félúton nem állíthatók meg tetszés szerint. Egyes tárgyakról visszapattanunk, vagy átteleportálódunk, mások a színünket változtatják meg, megint mások eltérítenek a megkezdett irányból, a bombák pedig teszik a dolgokat: felrobbantanak. A logikai fejtörők azáltal bonyolódnak, hogy egyszerre 3-4 féle színű keresztek is lehetnek a terepen, természetesen jól összekutyulva egymással. A hangokra sem lehet panasz: digi zörejek minden egyes érintésre, és a játék alapzenéje is bővelkedik digitalizált dobokban. A grafika minősége pedig, mint a fotó VÉGRE mutatja, első osztályú.





Az összeállítás legvégére egy ügyességi játék maradt, amely kategóriájának legjobbjai közé tartozik és végre a C64 fénykorát idézi, címe **ARCTIC HUNT**. Egy cuki pingvinnel kell a jégmező egyik sarkából a másikban található jégkunyhóba ugrálnunk, miközben alattunk és körülöttünk minden mozgásban van. A lábunk alatt elsüllyednek, kiemelkednek a jégtáblák, körülöttünk pedig mindenféle mütyűrök próbálkoznak a befogásunkkal. Mozgásuk szisztematikus, magyarul ha elindultak felénk, jobb odébbállni, vagy a kezdetben 5 bombánkból egyet visszahagyni számukra. Ezek számát a néha-néha felvillanó bombasziluettek begyűjtésével növelhetjük. Vigyázni kell a fekete illetve sötétkék tetejű jégtömbökre, mert míg az elsőről azonnal továbbcsúszunk (gyakorta bele a vízbe), a második pillanatok alatt elmerül, úgyhogy azonnal tovább kell róla ugranunk. A játék komoly koncentrációt és jó reflexeket igényel, dög fáradtan tehát ne is kezdjünk hozzá, mert csak felidegesítjük magunkat. Grafikailag profi módon megoldott valamennyi mozgás a képernyőn, játszhatóság szempontjából pedig gyakorlatilag megunhatatlan.

Fantazmagória

Üdv mindenkinek! Itt a szeptember, lassan (de biztosan) megindul a tanítás, esik az átlaghőmérséklet, virágzik a parlagfű és még számtalan hasonló esemény borzolja a jobb sorsra érdemes újságírók idegeit. Némelyek a ködös Albionba menekültek (Zolee+Martin), míg mások (pl. jómagam) itt helyben próbálnak vígasztalódni. Elvégre azok a remek kis bajor sörözők azért még állnak, meg aztán már a harmadik (vagy negyedik) magyar nyelvű szerepjáték is megjelent időközben, úgyhogy programban végeredményben nincs hiány. Remélem ti sem fogtok unatkozni... Ennyi bevezető után rá is térek a lényegre, vagyis a jellemekkel foglalkozó sorozat második részére. Következzen tehát a három semleges jellem:

A TÖRVÉNYTISZTELŐ SEMLEGES

A törvénytisztelő semleges (**lawful neutral**) igazi katonajellem. Az ilyen jellemű karakterek számára a rend, a hierarchia mindenek fölött áll. Csapaton és társadalmon belül feljebbvalóiknak mindenkor engedelmeskednek, hacsak ez nem ütközik a törvényességről alkotott felfogásukkal. Alattvalóiktól, követőiktől viszont megkövetelik a feltétlen engedelmességet , a legkisebb fegyelmezetlenséget is szigorúan megtorolják. Az adott szavukat mindenkor megtartják, szövetségeseikhez és társaikhoz lojálisak, viszont ugyanezt ők is elvárják. Mind a jó, mind a gonosz társadalmakban gyakran kerülnek vezető pozícióba, a törvény iránti feltétlen hűségüknek köszönhetően nem mindig népszerűek, mivel a kegyetlen és igazságtalan szabályokat is kíméletlenül betartják és betartatják.

Osztozkodásnál: a zsákmányt mindig egyenlő részre osztják, hacsak előzőleg nem kötöttek valami más egyezséget. Más feltámasztását, gyógyítását viszont már nem szívesen fizetik, hacsak az illető nem volt közeli jóbarátjuk.



Belharcnál: ilyesmibe nem szoktak túl sűrűn keveredni, legfeljebb ha megtámadják őket vagy valaki a csapatból valami kirívó törvénytelenséget követ el társai vagy a törvényes semleges karakter társadalmának rovására.

TELJESEN SEMLEGES

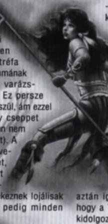
A teljesen semleges talán a legnehezebben kijátszható jellem az AD&D-ben. Egy teljesen semleges karakter nem kötődik szorosan egy államhoz vagy csoporthoz sem. Egész életét annak szentelte, hogy fenntartsa a káosz és rend, jó és gonosz kényes egyensúlyát. Ha ez a kozmikus egyensúly felborulni látszik, a teljesen semleges hősök azonnal és gondolkodás nélkül a vesztésre álló fél segítségére sietnek, legyen az jó vagy gonosz. A háborúkat, nagy harcokat csak csendesen szemlélik, ezek ugyanis többnyire nem veszélyeztetik az egyensúlyt. Társaikhoz, barátaikhoz többnyire hűek, de ha az egyensúly veszélyben forog, készek őket hidegvérrel cserben hagyni. A világ dolgai iránt teljesen elfogulatlanok, épp ezért gyakran kérik fel őket bíráknak vitás ügyekben.

Osztozkodásnál: nagyjából ugyanúgy viselkednek, mint a törvényes semleges karakterek, legfeljebb az előzetes megállapodásokat nem tartják be olyan mereven.

Belharcnál: ilyesmibe szinte soha nem keverednek, mindenfajta nyílt konfrontációt igyekeznek elkerülni a csapaton belül. Esetleg ha többen támadnak egy karakterre, akkor az egyensúly nevében az illető segítségére sietnek, már ha ez nem egyenlő az öngyilkossággal.

KAOTIKUS SEMLEGES

Tipikus bajkeverő jellem, egy kaotikus semleges (**chaotic neutral**) karakter számára a rend, a törvény csupán üres szólamok. Egyetlen céljuk, hogy jól érezzék magukat, még ha ez azzal is jár, hogy a környezetükben mindenki más pocsékul fogja ettől érezni magát. Humorérzékuk igen sajátos, számukra remek tréfa lehet egy pap szent szimbólumának eltüntetése vagy a mágus varázskönyvének megrongálása. Ez persze finoman szólva is rossz vért szül, ám ezzel a vicceskedvű karakter egy cseppet sem törődik (már amennyiben nem ront neki testületileg a csapat). A gonosz cselekedetek elkövetésében nem lelik örömüket, bár egy-egy jó buli kedvéért elég vad dolgokra is kaphatók. Társaikhoz azért igyekeznek lojálisak maradni; barátaik mellett pedig minden körülmények között kiállnak.



Osztozkodásnál: mint mindig, ilyenkor is teljesen kiszámíthatatlanuk. Az adott szavukat, illetve az előre megkötött egyezségeket csak akkor tartják be, ha épp kedvük van hozzá. Ha nincs, akkor lopnak, csalnak, hazudnak, nyomorba döntik a partit.

Belharcnál: egy-egy kisebb csetepatéban bármikor örömmel részt vesznek, de a véresebb leszámolásokat azért igyekeznek elkerülni. Első haragjukban igen hamar eljár a kezük, de igazán komolyan ritkán törnek csapattársaik életére.

A HÓNAP ÚJDONSÁGA: KARAMEIKOS, THE KINGDOM OF ADVENTURE

Az elmúlt néhány hónapban a TSR ugyancsak rákapcsolt, több igen magas színvonalú könyvet, boxed setet és egyéb kiegészítőt adott ki. Ezek közül talán a legérdekesebb a **FIRST QUEST** nevezetű anyag volt, ami voltaképpen egy bevezető kaland az AD&D játékrendszerével épp csak ismerkedő, kezdő játékosok részére. Nos, ebbe a boxba aztán mindent beleadott a TSR, előre megrajzolt színes karakterlapok, poszter, gyönyörű grafikákkal illusztrált kézikönyv plusz egy CD lemez, hogy csak az érdekesebb dolgokat említsem. Esküszöm, már csak végignézni a doboz tartalmán is egy élmény volt, a CD-n lévő rengeteg szöveg és zene pedig egészen egyedi hangulatot kölcsönzött a játéknak. A minap jelent meg hasonló kiszerelésben egy világleírás, ami a mostanra már klasszikussá vált D&D világ, Mystara legismertebb részeivel foglalkozik.

AMIT A DOBOZBAN TALÁLHATUNK

- 1, azaz egy darab CD lemez, amin számtalan párbeszédet és hangeffektet találhatunk.

- Egy 32 oldalas kalandmodul, ehhez kapcsolódik a CD is. Minden érdekesebb résznél fel van tüntetve, hogy a zenei aláfestés a lemez hányadig trackjén található. Már csak egy CD lejátszóra van szükségünk, hogy teljes legyen az élvezet...

- Egy 128 oldalas kézikönyv, amiből mindent megtudhatunk Karameikos és a környező birodalmak földrajzi, gazdasági és politikai helyzetéről, a mindennapi életről, sőt még az öltözködési szokásokról is. Ezúttal aztán igazán nem mondhatja senki sem, hogy a TSR nem foglalkozott eleget a világ kidolgozásával.

- Két jól megtermett színes térkép, az egyiken Karameikos, a másikon pedig az egész ismert világ (Known World) földrajzi berendezkedését tanulmányozhatjuk. Amúgy a térképeken már előre be vannak jelölve a hexakockák, amelyek segítségével kiszámolhatjuk az egyes útvonalak pontos hosszát.

- 8 gyönyörűen megrajzolt, színes karakterlap. Ezzel a 8 hőssel játszhatjuk végig a modult, ami ezúttal nem egy túl jó húzás, ugyanis egy gonosz karakter sincs! Sőt, még semlegesből is csak egy akad, a partiban szinte mindenki jó jellemű. Szerintem ezzel ki lett lőve a szerepjáték, ami ugye valahol az egész AD&D alapja. Ez pedig szerény véleményem szerint nem túl szerencsés...

- 12 oldalnyi illusztráció és vázlat a kalandhoz, ezek szintén sokkal színesebbé és élethűbbé teszik a játékot.

MAGÁNVÉLEMÉNY

Egy dologban egészen bizonyos vagyok: a KARAMEIKOS a TSR eddigi legszebben kivitelezett kiadványa. Hogy a legjobb is egyben? Hát, ebben már nem vagyok olyan biztos... A mérleg egyik serpenyőjébe tehetjük a színvonalas grafikákat, a precízen kidolgozott világleírást na és persze a CD lemezt. Másrészt viszont a modul csak az előre kidolgozott karakterekkel játszható (legalább is csak így van értelme a CD-n található szövegeknek), valamint a kaland sem egy nagy durranás. Egyébként az a benyomásom, hogy ezt a boxot elsősorban kezdőknek csinálták, akár a **FIRST QUEST** szerves folytatásának is tekinthetjük (néhány szabályt ugyanis nagyon leegyszerűsítettek az írók). Mindezek ellenére minden, a hagyományos fantasy világokat kedvelő szerepjátékosnak melegen ajánlom a **KARAMEIKOST**, ugyanis az eddigi TSR termékekhez képest meglepően kedvező áron egy egészen újszerű és nívósan kivitelezett kiegészítőhöz juthatnak hozzá. A TSR alighanem ismét jól látta meg, hogy mi a jövő útja...

T.J.

PINBALL DREAMS DELUXE



A 21ST CENTURYENTERTAINMENT LEGÚJABB KÍNÁLATA

A 21st Century Pinball Dreams sorozata szinte már minden géptípusra megjelent. A cég azonban úgy tűnik nem áll meg addig, amíg az előző mondatból eltűnik a "szinte" szó, s mint azt megtudtuk, tervbe vették flipperjátékaik fejlesztését a legújabb konzol típusokra is, úgy mint 3DO-ra, és a Jaguarra. Most azonban egészen más apropóból foglalkozunk ismét ezzel a sorozattal: megjelent ugyanis a Pinball Dreams Deluxe a PC CD ROM tulajdonosok örömére.

A JÁTÉKTERMEKBEN MÁR 60 FT-BA IS BELEKERÜL EGY MENET A FLIPPEREKEN, ÍGY AZTÁN MEGGONDOLANDÓ, HOGY A MEGSPÓROLT PÉNZÜNKET INKÁBB ENNEK A CD-NEK A MEGVÁSÁRLÁSÁBA FEKTESSÜK.

Nem tövig rágott csont

Sokan most biztosan azzal a gondolattal lapoznak tovább, hogy ez már agyonrágott csont. Igen, ezt mi is tudjuk, azonban miután betöltöttük a játékot, úgy éreztük feltétlenül helyet kell kapnia lapunkban. A játék tehát nem a Pinball Dreams második része, csupán az eredeti négy pályát rárakták egy CD-re, s kreáltak még melléjük négy vadonat újat: a Neptune-t, mely a tenger mélyére kalauzol bennünket, a Safari-t, ennek címe azt hiszem magáért beszél, a Revenge of the Robot Warriors-t, melynél futurisztikus környezetben pattogtathatjuk a golyót, s végül a Stall Turn-t, ahol pedig dupla szárnyú repülőgépünket kell "egyenesben tartanunk". Azonban nem csak a pályák mennyiségében történt változás, hanem a minőségben is. A PD első PC-s konverziója - azt hiszem mindenki egyet ért ezzel - eléggé alul maradt az Amigás verzióval szemben.



● '68-ban még ilyen gépekben tűnt el a srácok zsebpénze.



● '91 sztárja, a T2 ma már minden játékteremben ott áll.

A Deluxe-ban kiküszöböltek minden eddigi hibát

Az egyik legfőbb negatívum a pályák keskenysége volt, mely a felbontás durvaságának volt köszönhető. Most azonban, ha a CONFIGURATION menüben "HIGH RES" grafikát választjuk, azon túl hogy kielégítő szélességű asztalokkal játszhatunk, minden más géptípust megszégyenítő remek grafikával élvezhetjük a játékot, s hozzá kell tennünk, a scroll ettől még továbbra is tökéletesen sima marad, amit a PD első PC-s verziójáról még a hagyományos grafikai üzemmódban sem lehetett elmondani. Ugyanebben a menüben egyébként még több hasznos dolgot be tudunk állítani, pl. a menetenkénti golyók számát ötre emelhetjük, s beállíthatjuk még az asztal lejtésének a szintjét is.

További negatívum volt - ez még az Amiga verzióra is vonatkozott - a pingpong-labda szimptóma, vagyis az, hogy a golyó néha úgy pattogott, hogy szinte nehéz volt követni, holott aki játszott már igazi flipperrel az tudja, hogy nem is olyan könnyű úgy megütni a golyót, hogy az fel is menjen az asztal tetejéig, s még célba is érjen. Ebben a verzióban ezen is sokat javítottak, s immár a játékos valóban úgy érzi, hogy egy acélgolyóval játszik.

A PC-s változat kifogásolható része volt még a zenék, és hanghatások minősége, ami egy kissé recsegősre sikeredett. Nos, nyugodtan állíthatom, miután összehasonlítottam az Amiga, és a Deluxe változat zenéit (Sound Blaster Proval), csak a vájtfülűek vesznek észre köztük némi különbséget.

A szükséges plusssssz...

Végül néhány szó a CD ROM nyújtotta plusz dolgokról: minden egyes asztal kiválasztásakor egy jópofa kis Ray Tracing animáció közelít rá a kiválasztott automatára, valamint a lemezen található még egy kis történelmi áttekintés is az eddig megjelent híresebb valódi flipperautomatákról az 1968-as forgódobszámlálós csengettyűs masináktól egészen az 1993-as matrix-képernyős, zenélő, beszélő "csodákig". A PC-s pinball-őrülteknek tehát úgy tűnik ismét biztosítva van a szórakozásuk egy ideig.

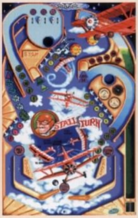
Vári Zoltán



● Most vegyünk mély lélegzetet és merüljünk alá...



● Az egyik legszebb pálya - némi tamtam dobszóval fűszerezve.



● Emelkedj 12-ig, majd a zuhanórepülésért 5 milkó a jutalmad.



● Úgy tűnik a 21st Century-nél nincs pihent agyakból hiány.

Nem olyan tartós élvezet, mint egy Duracell elem...



A Super Mario Kart hatalmas sikere után (mit is beszélek?!) valószínű volt, hogy hamarosan megjelenik egy hasonló játék, amely az Amigásoknak is elhozza a program nagyszerű hangulatát. Végül a Grandslam vállalta magára ezt a mártírszerepet, amikor kifejlesztette a BUMP N' BURN című varázslatot.

A JÁTÉK ÖTLETESSÉGE KIEMELKEDŐ (... DE EZ NEM IGAZ)

Képzeljétek, aranyos figurákkal kell versenyeznünk jó sok pályán keresztül, miközben egymásra kell lövöldöznünk. Ez még mind semmi, de extrákat is vehetünk fel az úton heverő csillagok alakjában, amelyek alatt rugók, gyorsító vagy éppen hőkövető rakéták, füstgerjesztők és egyéb ketyerék találhatók. Mindezeket úgy tudjuk előhívni, hogy (miközben bőszen nyomjuk a tűzgombot, azaz a gázt), hátrahúzzuk a joyt! Bírjátok még? Akkor azt is elmondom, hogy akár ketten is játszhattok egymás ellen, vagy - egy játékos esetén - egy térképet is rendelhettek a játék eleji beállításoknál. A térképről egyébként megjegyzendő, hogy haszna AZ nincs, mert a kanyarok élessége izomból nem látszik rajta, így például előfordulhat, hogy egy "hajtűkanyar" után, az egyenesben fogunk elszállni a pályáról. A főképernyő alatt egyébként még látható egy radar, egy időmérő óra, valamint az éppen aktív extra.



● Az alsó járgányt NEM Keanu Reevs vezeti "féktelenül".

LEGALÁBB A SZEREPLŐK ARANYOSAK

Mindenféle nemű és vérmérsékletű játékos talál magának megfelelő szereplőt a játékban. Akad itt tankkal száguldozó harcos, aki rakétákkal kedveskedik ellenfeleinek, kedves, csókokat hintő leányka, hidegvérű eszkimó, Jurassic Parkból szalasztott dinoszaurusztestvérek, Ford Fairlane hasonmása (szerencsére Stanley nem jelenik meg a játékban) és így tovább, persze mindenki más és más fegyverzettel és autóval.

A járgányokat természetesen tuningolni is lehet, a minden pálya után feltűnő boltban. Négyféle tulajdonságot javíthatunk, sorrendben a motort, a kerekeket, az ütközőket és a gyorsítót. Itt a futam alatt összegyűjtött pénzérméket válthatjuk be.



A JÁTÉK CÉLJA

nem más, mint az eddigi bajnok, Count Chaos legyőzése. Ez persze csak tuningolt autóval hajtható végre. Szerencsére nem kell sietnünk, mert a bajnokság sok futamból áll, van időnk összegyűjteni a kellő felszerelést. A világranglista állását a meccsek után nézhetjük meg, a pontokkal együtt.

LÁSSUK AZ ÖSSZESÍTÉST

A játék alapötlete elég elcsépelt, még ezekkel a karikatúraszerű figurákkal is. A háttérek, grafikák kidolgozása elég jó, sőt szép. A zenék is aranyosak. Valójában a játék koncepciója hasonlít az Elfmaniához, amennyiben egy nagyon szép, tetszetős külső alatt egy eléggé "lerágott csont" jellegű játékmenet rejtőzik.

Pénzt kiadni rá csak a legvégső esetben szabad, de haveroknál érdemes kipróbálni. Minden esetre a bajnokságot csak nagyfokú lelki erővel lehet végigjátszani. De minek?!

Ancy

BUMP 'N' BURN





● Köszöntsük nagy tapssal a mellettünk elhaladó Batman-t!



● Tömegnyomor a kanyarban - egy jellemző jelenet.



● 75 font egy nyamvadt hathengeres turbomotorért? Alkudni lehet?



Ha ez még mindig nem lenne elég (nekem már sok is), akkor megjegyzem, hogy néha elfogy az út, apró hidakon vagy épp ugratókon kell továbbjutnunk, sőt néha még találkozhatunk legyőzhetetlen ellenfelekkel is, akik akkor is lesodornak a szakadékba, ha pergőtüzet zúdítunk rájuk, amint megpillantjuk őket.

ÉRTÉKELŐ

grafika	80%
hang/zene	60%
kezelhetőség	40%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS 60%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA





DARK LEGIONS

Nem is olyan régen rukkolt ki az SSI az Archon Ultrával, a jó öreg C64-esen klasszikusnak számító Archon-sorozat PC-re feltuningolt változatával. Fura egybeesés, hogy a Silicon Knights is a napokban adta ki hasonló programját (amely akár egy továbbfejlesztett Archon is lehetne), a Dark Legions-t az SSI védő szárnyai



• Nem mindennapi pillanatnak lehetünk tanui: varázslónk éppen egy hatalmas vörös démont idéz meg.

Mindenben lehet hibát találni

Az utóbbi időben úgy tűnt, hogy az SSI a programozásra is ad, nemcsak a grafikára és zenére. Erre a Dark Legions erősen rácáfol: a programozók képtelenek voltak bepakolni a játékot egy-két óriásfile-ba, és így a program minden egyes ízét, porcikáját külön-külön fileban találjuk a könyvtárban. Lehet ez úgy 1200 file, ami hihetetlenül lelassítja a rendszert. Na de csúnya dolog egy program ismertetését a hibáival kezdeni... Mint már említettem, a program mintha maga is egy Archon lenne, kellően megbonyolítva, a különféle karakterek pedig AD&D-be illő tulajdonságokkal vannak felvér-tezve. A játék grafikájára panasz nem lehet, tényleg precízen kidolgozott, hatalmas alakokkal hadakozhatunk, s az animációk is elegendő fázisból állnak. A játék zenei részére kifejezetten haragszom: a program nem használja a Gravis kártyát, sőt semmiféle emulátorral nem hajlandó együttműködni vele. Így csak hallomásból tudom, hogy remek hanghatásokkal fokozzák az élvezeteket. A prog-ramban mód van a modemes játékra, így akik rendelkeznek modemmel (no meg van telefonvonaluk), azok kedvükre játszhatnak akár kilométeres távolságokból is egymással. Nekem mondjuk ez nem áll módomban, de biztos jó buli lehet.



ORC: KI NE ISMERNÉ A SZEREPJÁTÉKOK GONOSZ FIGURÁJÁT, AZ ORKOT? EBBŐL A CSAPATBÓL SE MARADHAT KI A KIS VADÁLLAT, AKI EREJÉT CSAK HARC KÖZBEN TUDJA IGAZÁN FITOGTATNI. HA EGYSZER BEINDUL, MINDKÉT KEZÉVEL KASZABOLJA ELLENFELÉT, LEGYEN AZ BÁRKI.



BERSERKER: AZ ŐRÜLT HARCOS KOMOLY FALAT. Ő AZ, AKIVEL MINDENKIBE BELESZALADHATUNK, BIZTOS SIKERÜL LEGYENGÍTENI VELE AZ ELLENSÉGET (HA NEM MEGÖLNI). NEM ROSSZ, HA CSAPATOSAN INDÍTJUK ŐKET, MERT AZ ELLENFÉL ELŐVONALÁT KÖNNYEDÉN FELMORZSOLHATJUK VELÜK.



PHANTOM: RENDKÍVÜL ARANYOS JÓSZÁG A FANTOM. NEM ELÉG, HOGY HARCBAN JELENTŐSEKET ÜTLEGEL, EMELLETT MÉG LÁTHATATLAN IS! PERSZE A JÁTÉKOS SE LÁTJA, EZ NÉMILEG NEHEZÍTI AZ IRÁNYÍTÁST, DE MINDEN ÜTÉSNÉL FELTŰNIK EGY PILLANATRA. KÉT FANTOM EGYMÁS ELLEN, AZ AZ IGAZI!



TROLL: KI NE HALOTT VOLNA MÁR A RETTEGETT EREJŰ TROLLRÓL? Ő IS A SZEREPJÁTÉKOK NEVEZETES SZEREPLŐJE, S EZERFÉLE FAJTÁJA LÉTEZIK. AKIVEL ITT TALÁLKOZUNK, AZT EDDIG NEM LÁTTAM SEHOL, DE A TÁBLÁN REMEKÜL TUDJA ÁL-CÁZNI MAGÁT, UGYANIS FARÖNKKÉ ALAKULHAT. A HARCRÓL CSAK ANNYIT, HOGY JOBB MENEKÜLNI ELŐLE!

A zsoldosok arzenáljában az őszülő varázslótól kezdve az őrült démonig mindenki megtalálható. Aki szereti a hasonló stratégia/akció játékokat, az imádni fogja, főleg ha valamelyik barátjával mérheti össze erejét.

A modemes lehetőség csak egy az újítások közül

A program elején választhatunk: új játékot kezdünk (start), régit folytatunk (load), modemmel játszunk (link), vagy éppen kilépünk a prog-ramból (quit). Új játék esetén lehetséges egy gyors indítás (quick start), vagy magunk állíthatjuk össze csapatunkat. Amennyiben mi válogatjuk össze a csapatot, be kell előbb állítani néhány paramétert: először is kiválaszthatjuk, kik legyenek a játékosok, ember ember ellen, gép ember ellen, stb. Mi határozzuk meg a pénz mennyiségét, amiért harcosokat bérelhetünk a későbbiekben, a lépések számát körönként, a számítógép szintjét és a terület nagyságát, ahol az összecsapás zajlani fog. Ha túltettük magunkat ezeken, jöhet a karaktervásárlás, ahol az imént beállított pénzből vásárolhatunk katonákat. A zsoldosok arzenáljában a bölcs, őszülő varázslótól kezdve az őrült démonig mindenki megtalálható. A harcosok mellett különféle



WIZARD: A CSAPAT BÖLCSE, A JEGES LÁNG VARÁZSLÓJA. A SAKKTÁBLÁN KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGÉVEL LEFAGYASZTJA ELLENFELEIT, ÉS TERMÉSZETES HARC KÖZBEN IS MINDENFÉLE JEGES MEGLEPETÉSEKET PRODUKÁL: VAGY JÉGTÁBLÁKKAL DOBÁLÓZIK, VAGY RÖVID IDŐRE LEFAGYASZTJA ELLENFELÉT.



ILLUSIONIST: A KECSES KELETI ILLUZIONISTA VESZÉLYES TRÜKKÖKRE KÉPES: BÁRMILYEN KATONÁT IDÉZHET, S BIZONY EZ MEGNEHEZÍTI AZ ELLENFÉL DOLGÁT. A HARC NEM AZ Ő ERŐSSÉGE, JOBB A TÁBLÁN IDÉZGETNI VELE. HARC KÖZBEN TELEPORTÁLHAT ÉS VARÁZSLÖVEDÉKEKKEL SZÓRHATJA MEG ELLENFELÉT.



CONJURER: FELETTÉBB VAD A JEGES TEKINTETŰ IDÉZŐ. VARÁZSTUDÁSA A PÁLYÁN HASONLÓ AZ ILLUZIONISTÁÉHOZ, DE TÖBB ÉLETERŐVEL RENDELKEZŐ KATONÁKAT KREÁLHAT. HARC KÖZBEN KELLEMETLEN MEGLEPETÉSEKET OKOZHAT VARÁZSLATÁVAL, AMELY FELÉR EGY JÓKORA ÁRAMÜTÉSSEL.

varázskütyüket is vásárolhatunk, amiket hasonlóan helyezhetünk el a játéktéren, de funkciójuk egész más: az ellenfélnek kellemetlen meglepetéseket okozhatnak, ha azok gyanútlanul rájuk sétálnak. A szem ikonnal kérhetünk egy átfogó listát a zsoldosokról, a lemez ikonokkal menthetünk/tölthetünk seregfelállítást, az ajtó ikonnal visszajutunk a főmenübe.



SEER: Ő IS VALAMI VARÁZSLÓFÉLE, IGEN GYENGE, DE MEGVAN AZ AZ ÁLDÁSOS KÉPESSÉGE, HOGY HARC KÖZBEN AZ ELLENFÉL EREJÉT LESZÍVJA. HA SIKERÜL LESZÍVNUNK VELE AZ ERŐT, UTÁNA MENJÜNK CSAK ODA AZ ELLENFÉLHEZ ÜTLEGELNI VELE, UGYANIS GYENGESÉGE ELLENÉRE ILYENKOR MÁR EREDMÉNYESEN HARCOL.



TEMPLAR: FÉLREÉRTÉS NE ESSÉK, NEM A HÍRES ANGYAL ELEVENEDIK MEG SORAINKBAN, HANEM EGYSZERŰEN CSAK EGY VARÁZSKÉPESSÉGEKKEL MEGÁLDOTT ZSOLDOS. A TÁBLÁN KIAKNÁZHATJUK KÉPESSÉGÉT, UGYANIS KÉZRÁTÉTELLEL GYÓGYÍTANI TUD. HARC KÖZBEN IS TUD VARÁZSOLNI, CSAK ÉPPENSÉGGEL NEM GYÓGYÍTÁST.



WATER ELEMENTAL: A VÍZELEMENTÁL EGY KELLEMES FIGURA: VÍZBEN ÁLLVA KIHASZNÁLHATJUK FELETTÉBB LÁTVÁNYOS ÉS KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGÉT. HARCBAN BEINDULHAT, MINT EGY RÖGBIJÁTÉKOS (ISTEN ÓVJA, AKI VELE TALÁLKOZIK), VAGY EGYSZERŰEN VÍZGÖMBÖKKEL DOBÁLÓZHAT.

Vásároljunk okosan!

Ha bevásároltunk, jöhet a felállítás, aminél nem árt figyelembe venni, hogy az adott karakternek milyen körülmények között használhatjuk ki majd az erejét (pl. egy vízelementált lehetőleg víz-közelbe tegyünk, hogy különleges képességével élhessünk). A felállítás utolsó stádiuma, amikor kijelöljük a gömbtartónkat. Ez a gömb jelképezi életünket, ha elvész, vesztettünk. A logika azt diktálja, hogy érdemes egy jól megtermett fickónak adni, s őt is körbevenni markos legényekkel.



• Démonunk végre nem mérgében őrjöng. A győzelem mámorában egészen megfeledkezett magáról...



FIRE ELEMENTAL: A VÍZELEMNTÁL PÁRJA ÉS NAGY VETÉLYTÁSA. A PÁLYÁN KITŰNŐ TAKTIKA ODAOSONNI VELE AZ ELLENSÉGHEZ, ÉS FELROBBANNI, MINT EGY SZUPENOVA. HARCBAN IS MEGÁLLJA A HELYÉT, NAGYOKAT ROBBANTGATHATUNK VELE, VAGY HATALMAS TŰZLABDACSOKKAL DOBÁLÓZHATUNK.



THIEF: A LEGKISEBB, A LEGRAVASZABB ÉS A LEGALJASABB. A PÁLYÁN KISZŰRHATJUK VELE A CSAPDÁKAT (EZ IGEN HASZNOS, HISZ EGY-EGY CSAPDA HALÁLOS LEHET), HARC KÖZBEN PEDIG KÉSEKET ÁLLÍTHATUNK ELLENSÉGÜNKBE, ILLETVE ORVUL RÁRONTHATUNK KÉT TŐRREL A KEZÜNKBEN.



VAMPIRE: AMILYEN KICSI, OLYAN VESZÉLYES. HARC KÖZBEN LEBÉNÍTHATJUK VELE ELLENFELÜNKET, MAJD KIS SZÍVÓKÁJÁT KINYÚJTVA ÁLDOZATUNK ÉLETEREJÉT SZIPKÁZHATJUK LE. NE FELEDJÜK, TARTSUK FOLYAMATOSAN NYOMVA A GOMBOT, HOGY A NYELVE KINYÚJTVA MARADJON.

A sakktábla-szerűen behálózott területen minden karakternek megvan a maga lépése, s egy körben akár mindegyik emberünkkel léphetünk, ha úgy állítottuk be a játék elején. A jobb gombbal válogathatunk a fő ikonok közül: a karddal megválasztjuk, hogy ki hova lépjen, a nagyítóval szemrevételezhetjük embereinket, a villámmal különleges képességeiket aktivizálhatjuk. Ezek a képességek nagyon sokfélék: egyes varázslók új karaktereket teremthetnek, mások fává változhatnak, a tűzelementál felrobbanhat mint szupernova, s ezzel súlyosan megsebesíti a körülötte állókat. További ikonokkal találkozhatunk, ha a képernyő szélén lévő démonra kattintunk: választhatunk 2 és 3 dimenziós nézet közül, átadhatjuk másnak a gömböt, előre bejelölhetjük az útvonalat embereinknek, gyógyíthatunk, ha van orvosunk, stb.



WRAIT: VESZÉLYES ÉLŐHALOTT. AKÁRHOVÁ ELREPÜLHET A PÁLYÁN (IGAZ EZ EREJÉT JÓCSKÁN CSÖKKENTI), ÉS ÍGY VÁRATLANUL TÁMADHAT. HARC KÖZBEN MEGLEPŐEN JÓ EREDMÉNYEKET PRODUKÁL, VÉSZES CSAPÁSAI VANNAK. JOBB, HA ÓVAKODUNK TŐLE!



DEMON: SZEMET GYÖNYÖRKÖDTETŐ LÁTVÁNY A HATALMAS, IZMOKTÓL DAGADÓ, VÖRÖS DÉMON. A PÁLYÁN ŐRJÖNGÉSÉVEL VESZÉLYES FÖLDRENGÉST PRODUKÁLHAT. A HARCOKBÓL RENDESEN KIVESZI RÉSZÉT: HATALMAS LÁNGCSÓVÁKAT EREGETHETÜNK ÉS ESZELŐS ÜTÉSEKET VIHETÜNK BE VELE.



SHAPE SHIFTER: AKI JÁTSZOTT A DRAGONSPHERE-REL, ANNAK ISMERŐSEN CSENGHET A NEVE. SZEREPE MIT SEM VÁLTOZOTT, UGYANCSAK METAMORF, ÉS ANNAK AZ ALAKJÁT VEHETI FEL, AKIÉT AKARJA. ÉLETEREJE SZINTE NINCS, EZÉRT LEGINKÁBB MEGTÉVESZTÉSRE ÉRDEMES HASZNÁLNI.

A harcokat felülnézetben látjuk, s ha közel kerülnek egymáshoz az ellenfelek, klasszul rájuk zoomol a kép. A képernyő alján láthatjuk energiánkat és erőnket, amely a minél nagyobb erejű ütéshez szükséges. Ezek utántöltését az energia és erő regenerációs képesség határozza meg.

Több szót nem nagyon érdemes vesztegetni a Dark Legions-ra. Aki szereti a hasonló stratégia/akció játékokat, az imádni fogja, főleg ha valamelyik barátjával mérheti össze erejét. A játékban igazi profivá fejlődni eltart egy darabig, hisz amíg összeállítjuk a legideálisabb csapatot, kiismerjük a karakterek előnyeit, spéci képességeit, addig sok véres, verítékes csatán kell átverekedni magunkat.

K.G.



• A vízelementál ereje hatalmas! Ha egyszer beindul, mindenkit elsöpör.

ÉRTÉKELŐ

grafika	84%
hang/zene	82%
kezelhetőség	77%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 76%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

theme

A múlt hónapban érkezett meg a demo, s azóta izgatottan vártuk, vajon tényleg képesek-e a Bullfrog programozói ilyen gyönyörű és fantasztikusan gyors programot készíteni. Most végre itt a kész változat, s nem győzünk ámuldozni. A játékot bevezető intro, a fontosabb eseményeket követő animációk, a játéktér sürgés-forgása, változatossága lenyűgöző. De mindez eltörpül az izgalmas és hihetetlenül nehéz feladat mellett: egy vidámparkot kell felépítenünk a pusztaság közepén. Ehhez pedig rengeteg ötletre, kiszolgáló üzletekre, újabb és újabb szórakozási lehetőségek felfedezésére és persze rengeteg pénzre lesz szükségünk. A feladat tehát nem piskóta, de a nagy cél megéri a rengeteg fáradozást.



● Hol is legyen a park?



● Itt még gladiátorok is vannak...

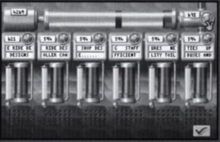
Miután beírtuk becenevünket, s új játékot kezdtünk néhány, a nehézséget meghatározó dolgot kell beállítanunk: A **Sim Level**ben a Sandbox a legegyszerűbb játékot jelenti. Ekkor nem kell üzleti ügyekkel foglalkoznunk, s a kutatások és az áruk beszerzése is automatikusan történik. A Sim szinten már csak a pénzügyektől kímél meg bennünket a program. A **Park Visitors** az első négy évben érkező látogatók hangulatát, a **Start Level** pedig az elinduláshoz kapott pénzösszeget, az **Opponents** a riválisok számát, az **Opponents Level** pedig a riválisok erejét határozza meg.

Ezután a térképen kiválaszthatjuk az új park helyét. A sárga pontok jelzik azokat a telkeket, melyekre elegendő pénzünk van. Ha megtaláltuk a megfelelőt, nyomjuk meg a **BUY LAND** gombot, s máris kezdődhet a játék.

Általában a képernyőn a parknak egy kis részét látjuk kinagyítva. Ha a kurzort a képernyő szélére visszük, ezt a kinagyított részt mozgathatjuk a megfelelő irányba. Ha a kurzort a kép legtetejére visszük, megjelenik a menü. Itt a mentésen, a játék sebességén és nehézségi fokán kívül csupa olyan dolgot találunk, amit máshol is el tudunk intézni. A park irányításához leginkább szükséges gombokat a kép alján találjuk. A parknak egyetlen bejárata van, s a kezdetben teljesen üres területet kerítés veszi körül.

UTAK

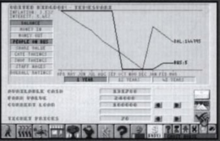
A munkát az utak megépítésével kezdjük. Az alsó sor első gombját megnyomva a kurzor egy vakolókanállá változik. Ekkor a parkban a bal gombbal lerakni, a jobbal pedig felszedni tudjuk az utakat (ha a gombot folyamatosan nyomjuk, ez még gyorsabban megy). Ha az első gombot a jobb egérgombbal nyomjuk meg egy választási lehetőséghez jutunk. Itt az első a már ismert út. A második egy egyirányú utca. Ezzel irányíthatjuk a látogatókat, s így elérhetjük, hogy az összes szórakozási lehetőséget meglátogassák. Építése sokkal drágább, mint a sima úté, ezért a játék elején még nem érdemes használni. Végül a harmadik egy tájékoztató tábla, mellyel a park távolabbi részében található dolgokra hívhatjuk fel a látogatók figyelmét. A tábla elhelyezéséhez először bökjünk arra az épületre, amelyikről a tábla szól, majd tegyük oda a táblát, ahova akarjuk. Egy oszlopra akár több táblát is tehetünk, de ez is elég drága mulatság.



● A kutatás kezdetei

LÁTVÁNYOSSÁGOK

Most pedig jöhet a park lényege, válasszunk valamilyen szórakozási lehetőséget (nyomjuk meg a lovas gombot). Itt a különböző épületek között az alattuk látható nyilakkal válogathatunk. A minden épületről alul láthatjuk, hogy mennyire szórakoztató (**Excitement**), milyen gyakran kell felújítani (**Reliability**), hány látogatót tud egy időben fogadni (**Max Capacity**) és mennyibe kerül (**Cost**). Ha a lovas gombot a jobb egérgombbal nyomjuk le, egy ablakhoz jutunk, melyben gyorsabban és kényelmesebben választhatunk, de kevesebb információt kapunk az épületekről. Amikor választottunk, keressünk helyet az épületnek valahol az út közelében, de ne közvetlenül mellette, s nyomjuk le a bal gombot. Ezután az épület be-, és kijáratát kell egy-egy újabb kattintással elhelyeznünk. A kijáratot egyből összeköthetjük az úttal. A bejárat elé viszont különleges járdát kell tennünk a sorbanálló emberek számára. Ezt a második gomb lenyomása után tehetjük meg, az útépítéshez hasonló módon.



● A grafikon szerint rosszul megy a bolt

Néhány építménynél, mint például a hullámvasútnál kicsit bonyolultabb a dolgunk, hiszen itt a pálya vonalát is nekünk kell kijelölnünk. Az utat a járdához hasonlóan a bal egérgombbal fektethetjük le, s a jobbal szedhetjük fel. Amikor a kör elkészült a pálya szakaszait a bal gombbal felemelhetjük a jobbal pedig leengedhetjük (persze autóversenynél ez nem működik). Ezen építmények ára attól függ, hogy milyen hosszú és magas az útvonal. Az összeg csak akkor vonódik le pénzünkből, amikor az építkezést befejeztük, s megnyitottuk a látogatók előtt.

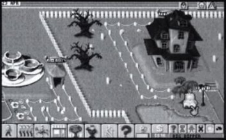
Az épületek adott idő múltán elöregednek. Ekkor a jobb egérgombbal bonthatjuk le őket.

ÜZLETEK

Ahhoz, hogy a látogatók ne menjenek rövid idő után haza éhesen vagy szomjasan, a parkban üzleteket is építenünk kell (negyedik gomb). Az üzletekről válogatás közben a következő információkat kapjuk: **Type of**



● A léggömbárus összes adata



● Az elvarázsolt kastély

ÉPÍTSD FEL ÁLMAID VIDÁMPARKJÁT, S AZ EMBEREK MINDEN PÉNZÜKET NÁLAD HAGYJÁK.

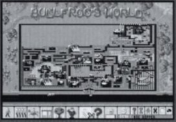
PARK



Goods - az áru típusa, **Stock Price** - beszerzési ár, **Sale Price** - eladási ár, **Cost** - az üzlet felépítésének költsége.

ALKALMAZOTTAK

Végül néhány alkalmazottra lesz szükségünk a park üzemeltetéséhez és rendbentartásához (negyedik gomb). Négyféle embert vehetünk fel: a szerelő (**Mechanic**) a lerobbant szórakoztató épületeket javítja meg. A takarító (**Handyman**) a füvet nyírja és az eldobált szemetet szedi össze. Egy ember két-három üzlet szemetét tudja összegyűjteni. Az őr (**Guard**) vigyáz a rendre és eligazítja a láto-



● Egy majdnem tökéletes park

gatókat. Végül a többiek (**Entertainer**) egyszerűen szórakoztatják az embereket, főleg a gyerekeket. Közülük az olcsóbbak lényegesen kevesebbet érnek a drágábbaknál. Az emberek felvétele és fizetése is pénzbe kerül, ezért jól meg kell fontolnunk, melyik munkakörbe hányat veszünk fel.

Ha pedig mindezzel elkészültünk, végre megnyithatjuk a parkot (O billentyű vagy a menüben a **Park Open**), s máris özönlenek a látogatók a környező városok felől, hogy szemügyre vegyék munkánkat. A buszok eleinte csak néhány embert tudnak szállítani, de a felfedezések mind nagyobb buszokkal látják el a parkot. Ha a menüben bekapcsoljuk, a régi buszok lecserélése automatikusan megtörténik.

Bár a park már működik, feladatunknak csak most jön a neheze. Úgy kell működtetnünk, s fejlesztenünk a parkot, hogy ne menjünk csődbe, s a látogatók se unják meg pillanatok alatt. Ehhez pedig még néhány további lehetőséget is meg kell ismernünk:

EGYÉB ÉPÜLETEK

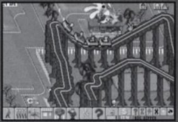
Az ötödik gombbal fákat, tavakat, mellékhelységeket helyezhetünk el a parkban. A hetedik gomb egy iránytű rajzával a park térképét adja. Ezen egy téglalapot mozgatva választhatjuk ki, melyik területet akarjuk közelebbről szemügyre venni.

INFORMÁCIÓ

A kérdőjellel a parkban található emberekről és épületekről kaphatunk információt. Ha valamire rábökünk, az alsó sor jobb szélén megjelenik a választott épület, ember neve, s fölötte néhány új gomb. Ezek közül az első egy újabb kérdőjel, melyet megnyomva információt kapunk a választott dologról. A többi viszont attól függ, mit választottunk ki.

A szórakozó helyeknél az információban megtudjuk, hányan látogatták eddig ezt a helyet, s a kutatások után növelhetjük a beférő látogatók számát (**Ride Capacity**). Ugyanitt jobboldalt a lovas gombot megnyomva az összes szórakozóhely rangsorát kapjuk. Alul a kérdőjel melletti gomboknak a következő szerepük van: az első az egy menet hosszát, a második az egy menetben beférő emberek számát, az utolsó pedig a gyorsaságot, izgalmasságot állítja be. Ezeket a bal és a jobb egérgombbal változtathatjuk. A negyedikkel kapcsolhatjuk ki/be az épületet javítás előtt. A harmadik a lerobbanás szintjét mutatja. Az épület kikapcsolása után, ha van a közelben szerelő, itt az ő képe jelenik meg. Ha ezt megnyomjuk, a szerelő megkezdi az épület javítását.

Az üzletekben az info képernyőn beállíthatjuk az eladási árat (**Sale Price**) és az áru minőségét (**Amount of ...**). Például, ha a sültkrumplit jól megsózzuk, az emberek utána azonnal isznak is valamit. A kérdőjel melletti csík hossza a raktáron lévő áru számát jelzi. A céllövöldékben beállíthatjuk a nyerés valószínűségét



● Hullámvasút

(**Probability of Winning**), a díj értékét (**Cost of Prize**) és a jegy árát (**Price Per Game**). A látogatóknál a kérdőjelre megtudjuk mennyi időt töltött a parkban, hány helyen járt eddig, hogy érzi magát és mennyi pénze maradt még.

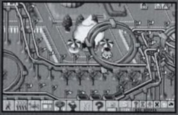
Végül az alkalmazottakról a kérdőjellel megtudhatjuk, hogy mennyi a havi fizetésük, s mennyire hasznosan dolgoznak. A felesleges embereket a nagyító alatti gombbal rúghatjuk ki. A kérdőjel melletti marokkal új helyre küldhetjük át emberünket. A szerelőknek a kulccsal adhatunk új munkát (ezután rá kell mutatni arra az épületre, amely javításra szorul). A takarítóknak pedig kijelölhetünk egy kötelező útvonalat, hogy ne csak össze-vissza lófráljon a parkban. Ehhez nyomjuk meg a két lila kört ábrázoló gombot, jelöljük ki a parkban emberünk útjának állomásait (csak a járdán lehet), majd nyomjuk meg a két és egy pipát ábrázoló gombot. Az útvonal törlését a kör és X gomb végzi el.

ÉRTÉKELÉS

A kilencedik gombbal működésünk értékelését kapjuk. A gombon a fej alatt a piros csík mutatja, mennyi látogató van éppen a parkban, a világoszöld csík hossza pedig a következő busz utasainak számát jelzi. Az értékelést tulajdonképpen a látogatók hangulata és gondolatai jelentik. A gondolatok a látogatók feje

feletti buborékban látszanak (ezek a parkban sétáló emberkék feje felett is megjelennek), s a kép alján megtaláljuk az egyes jelek magyarázatát is. Ugyanezen a képen jobboldalt három gombot találunk.

A legfelsővel az üzletek raktárkészletének feltöltését végezhetjük el. A raktárban legfelül a jelenlegi készletet látjuk.



● **A ciklon**

A rendeléshez válasszunk ki egy árut, majd a **Place Order** feliratú csíkon állítsuk be a darabszámot. A rendelést a **Send Order** gombot lenyomva küldjük el. A szállítás kis ideig eltart, s míg az áru meg nem érkezik (a baloldalon a csomag leér a földre) nem érdemes újabb rendelést feladnunk. A raktárban kezdetben elég kevés hely van, de kutatásaink eredményeképpen fokozatosan bővíthetjük az épületet. Amikor erre lehetőség van, a jobb felső sarokban a raktár rajza villogni kezd. Ekkor nyomjuk meg a kis rajzot, majd válaszoljunk igennel.

A második gombon egy izzó látszik. Itt állíthatjuk be kutatásaink irányát. A játék kezdetén elég kevés lehetőség közül válogathatunk, s ezekből csak egy kicsi, s unalmas parkot lehet telepíteni. Az újdonságok, érdekességek bevezetéséhez előbb igen komoly kutatómunkát kell folytatnunk. A kép tetején lévő vízszintes csőben állíthatjuk be, mennyit költünk havonta az összes kutatásra. Az összeget a cső melletti baloldali, a még fel nem használt részt pedig a jobboldali szám mutatja. Ezt a pénzt hat terület között oszthatjuk el (már meglévő szórakozóhelyek bővítése, újak felfedezése, új üzletek, munkások képzése, új melléképületek, új raktárak és buszok). A területek pénzeit a függőleges csövekben kell megadnunk. A beállításhoz vagy a csőre kell ráböknünk, vagy a keréken kell a jobb és bal egérgombot nyomogatnunk. A kutatások állását az egyes csövek melletti fehér csík hossza jelzi. A csövek alatt kis pontokat is látunk. Ha ezek mind fehéren világítanak, azon a területen már nem lehet semmi újat felfedezni. Játék közben, amikor valami újat felfedezünk, a jobb felső sarokban egy izzó kezd villogni. Ha ezt megnyomjuk, megtudjuk, mi az új felfedezés.

PÉNZÜGYEK

Az alsó sor utolsó gombja egy dollárjel, ami a pénzügyi műveleteknél nyújt segítséget. A képen felül különböző grafikonokat látunk. Alul készpénzünk és a park pillanatnyi értéke alatt bankkölcsönünk összege látszik. Kölcsönt a szám melletti nyilak segítségével vehetünk fel, illetve fizethetünk vissza. Jobboldalt a legfelső gomb az egyenleget hozza a képernyőre. Ezen az elmúlt néhány nap bevételei és kiadásai követik egymást.

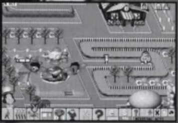


● **Egy fontos telefon után**

A jobboldali második gombbal a tőzsdére ugorhatunk be egy pillanatra. A jobboldali listában az összes parktulajdonos nevét, s részvényeinek árfolyamát látjuk. Válasszuk ki valamelyiket, s baloldalt felül meglátjuk ki hány részvényét birtokolja a parknak. Alul természetesen azok a nevek vannak, akiknek részvényét a kiválasztott úriember megvette. Mi a jobboldalt látható két perselyes gombbal adhatunk el, illetve vehetünk értékpapírokat. Ha valaki egy másik park összes részvényét felvásárolja, az az egész parkot megszerzi magának, de az irányításába nem tud beleszólni.

Játék közben időnként az alkalmazottaink több bért, a szállítók pedig magasabb árakat követelnek. Ilyenkor kezdődik az alkudozás, melynél mindkét fél előáll kezdeti igényeivel. Ezután a bal gombbal változtathatjuk saját értékünket (hüvelykujj fel - növelés, le - csökkentés). A két kéznek addig kell találkozni, amíg el nem fogy a keksz középen lévő tálból. Ha nem sikerül megegyezni, a dolgozók sztrájkolni kezdenek, s legközelebb már magasabb igényekkel állnak elő.

Egy idő után a város felajánlja, hogy megvehetjük a park területét. Ez tulajdonképpen annyi segítséget jelent, hogy nem kell minden évben fizetnünk a telek használatáért.



● **Egyetlen látogató**

Ha jól megy a bolt, év végén ajánlatot kapunk, hogy elárverezhetjük a parkot. Ha ebbe belemegyünk, megtartják az árverést, s mi a kapott összegből a Föld egy új részén kezdhetjük az egészet elölről (olyannyira, hogy még a felfedezéseink sem maradnak meg). Ennek tulajdonképpen csak annyi haszna van, hogy ezt a parkot lényegesen több pénzzel kezdhetjük, mint a játék legelején.

A Theme Park az egyik legteljesebb szimuláció, amivel találkoztam. A rengeteg elvégzendő feladat, az egyes részek közti bonyolult összefüggések mind kitűnő szórakozást, több hetes fejtörést ígérnek. A program, bár nem használja ki a VGA lehetőségeit, csodálatos. Az összekötő animációk rajzfilmszerűek, a parkban pedig állandó a nyüzsgés, minden mozog, zenél, kiabál, a hangzavar olyan óriási, hogy alig lehet odafigyelni a munkára.

Temesvári T.

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang / zene	87%
kezelhetőség	92%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS
90%

TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC, AMIGA 1200*

Minden idők legpazarabb magyar akció-játékának fejlesztése a finisbe érkezett!

A nyári szünet jót tett a LONG LIFE munkálatainak, mivel henyélés helyett lázas munka folyt körülötte, amelynek eredményeiről szeretnék most beszámolni nektek.

Teljes egészében elkészült a játék intrója, amelyben pontos helyzetképet kaphattok majd a versengés körülményeiről, a mögötte húzódó évezredes szó szerint! Szempillantás alatt tölti be a játék a helyszínek képeit, a karaktereket, a numerikus információkat. Ezt egy külön erre a célra kifejlesztett gyorstöltő rutin teszi lehetővé, amely sebessége egyedülálló: 202 blokk 9 másodperc alatt. Nem kell tehát félni a vánszorgó töltögetéstől. Ja és ne feledkezzünk meg a külön a játékhoz kifejlesztett tömörítő rutinról se, hanem fontos eleme a játéknak: hogy ne lehessen vég nélkül hátrálni a másik elől, ezért a küzdőtér mindkét határát egy-egy kőszobor jelzi, amelyet nem lehet átugrani, vagy kikerülni. Ez a kép más miatt is érdekes: eddig nem láthattátok ezt a hátteret, mivel utólag került be a játékba. Ez az oltárterem, ahol a főellenségeket kell legyőzni.



A két játékos üzemmódban bárkit választhatunk



Küldetés módban csak a titkos kód segíthet...



Strogoff felemelt kézzel örül győzelmének.

A "LONG LIFE" VÉGRE ÉLETRE KEL... EXKLUZÍV



Bemutatkozik az új háttér és egy főellenség.



Jól kivehető a küzdőtér határát jelző kőszobor.



Szépen animált mozdulatokban nem lesz hiány!

múltról. Ezt követi majd a karakterválasztás, egy illetve két játékos esetén eltérő feltételekkel. Képünkön mindkettő látható, és jól észrevehető a különbség: két játékos esetén bárkivel lehetünk, az egy játékos (azaz KÜLDETÉS) módban azonban alaphelyzetben csak SATO választható. Vagy mégsem? Jogos az igény, hogy ki-ki a kedvenc karakterével küzdhessen, de ehhez csak egy kis misztikum árán lehet hozzájutni. Egy nyolc elemből álló joystick-kombináció segítségével lehet a véres keresztet eltüntetni a kívánt karakterről. Természetesen ezek "titkos" kódok, így a játék gépkönyvében sem fognak szerepelni. Viszont minden 576 KByte olvasó megtudhatja majd az újság révén. Havonta elárulunk majd 1-2 kombinációt...

Amint kiválasztottuk emberünket, már indul is a küzdelem. És ezt vegyétek Hatékonyságára egy adat: csak a szereplők grafikai adatai 1.2 MB-ot tesznek ki, nem számolva a kódot, a hátteret, a zenéket - és segítségével mindezt egy lemezre rá lehetett paszírozni.

A játékszabályokat már érintőlegesen ismertettem múltkor (kreditpontok, ütéserő, erőnléti pontok...), úgyhogy inkább lássunk valami új infót. Az egyik bemutatott képen jól látszik, amint STROGOFF üdvrivalgásban tör ki, hiszen egy főellenséget győzött le. Minden egyes karakter más és más módon örvend a sikerének: YAGO, a pap például összekulcsolt kézzel meghajol, VOODOO egy kata formagyakorlat befejező állását hajtja végre, SATO ősi ninja kéztartással köszöni meg a győzelmét. Egy másik piktúrán jól kivehető egy útszéli kő a pálya végén. Ez nem sprite-hiba,

A játék zenéje is félig-meddig elkészült már. A sztori alatt melankólikus dallamok csendülnek fel egy 6 perces kompozícióval, a SELECT képernyőn pedig egy kissé ütemesebb, de továbbra is keleties muzsika hallatszik. Még mindig nem dőlt el, hogy digitalizált ütéshangok, vagy helyszínenként változó, pattogós ritmusok adják-e az aláfestő hangokat a pályákon. Az sem tisztázott még, hogy a karakter képernyőn egy "égi hang" bemondja-e a kiválasztott szereplő nevét, vagy sem (memóriaproblémák, stb). Ezek azonban olyan kérdések, amelyek alapjában véve nem változtatják meg a játékról alkotott képet: egy kifinomult animációkkal, csodaszép hátterekkel és hajszálpontos sprite megoldásokkal ellátott program ért a fejlesztésének végső fázisába, amit hamarosan mindenki kipróbálhat és minden bizonnyal igazat ad majd nekem a fentiekben.



OUTPOST

EGY HATALMAS METEOR PUSZTULÁSSAL FENYEGETI A FÖLDET ÉS AZ EMBERISÉGET

Eddig a szimulációs játékok terén igazából két nagy céget jegyeztek, a Maxis-t és a MicroProse-t. A nagyoknak azonban egy új, eddig 'ismeretlen' vetélytársuk akadt a Sierra személyében. Az Outpost demo változata és képei még tavasszal megérkeztek, s már akkor egyértelmű volt, hogy a program villámgyorsan a PC-s listák élére kerül. Az első próbálkozások után pedig nyilvánvalóvá vált, hogy a játék messze felülmúlja a Simcityt és a Civilisationt is.

Persze nem minden habostorta a játék körül. Gondolom sokakat elkeseríti, hogy az Outpost csak CD-s változatban jelent, jelenik meg. Ennek oka az, hogy a program az animációk és a digitalizált szövegek, zenék nélkül is 36 megányi helyet követel magának a merevlemezen. A program egyébként Windowsban fut, minimum 640x480-as felbontással 256 színnel. 4 mega memória már elegendő a játékhoz, de az animációk tökéletességéhez 486-os gépre és 8 mega RAM-ra lesz szükségünk.



Az űrhajó



Az űrhajó felszerelése indulás előtt

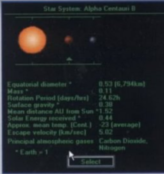
További érdekesség, hogy a készítők a játék folyamatos bővítését, fejlesztését tervezték. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy néhány lehetőség (például a kereskedelem és a közlekedés) a dokumentációban szerepel, a játék során azonban sehol nem találkozunk vele. Ezért ebben a leírásban csak azokról a lehetőségekről írok, melyekkel a játék során találkoztam. Előre is bocs, ha valami kimaradt.

A történet fantasztikus filmekből, könyvekből jól ismert: Egy óriási aszteroid közeledik a Föld felé és pusztulással fenyegeti az egész emberiséget. Az ütközésig hátralévő idő pedig oly kevés, hogy csupán egyetlen űrhajó megépítésére futja, melyben legfeljebb 200 ember menekülhet meg a katasztrófa elől. A maroknyi csapat elindul évekig tartó útján, míg valamelyik csillag körül talál egy alkalmas bolygót, s itt letelepedik. Az apró település vezetőjének pedig nem is lehet más célja, mint az emberiség fenntartása, a galaktika felfedezése.

A kezelés egyszerű, egérrel mindent el lehet intézni. Általában a bal gombbal tudunk választani a menükben vagy információt kérni egy épületről, a jobb gomb pedig az egyes ablakokhoz tartozó menüt hozza elő.

Az utazás

Az indulás előtt csak a csomagolás és az uticél megválasztása a dolgunk. Először válasszunk négy csillagot, melyek felé elindítjuk próbáinkat, majd állítsuk össze a rakományt. A válogatásban két dolog is korlátoz, a maximális súly és a számlánkon lévő pénzösszeg. A minimálisan szükséges rakomány automatikusan beállítódik, a többi helyre pedig a következőket vihetjük magunkkal: **Food** (1 adag 10 ember ellátására elegendő) **Colonist Lander** (50 utast visz a bolygóra), **Cargo Lander** (20 egység rakományt visz a bolygóra), **Seed Factory** (az új kolónia első és nélkülözhetetlen épülete, **Tokamak Reactor** (atomraktor), **Solar Power Satlite** (a napenergiát biztosítja a csillagukhoz közl keringő bolygókon, működéséhez 2 Solar Receiver Arrayre is szükség van), **Geological Probe** (a bolygó felszínének térképét és a legjobb bányák helyét adja), **Weather Satellite** (az időjárási katasztrófákra figyelmeztet), **Communications Satellite** (az elvándorolt robotokkal tartja fenn a kapcsolatot), **ULBI Probe** (a csillagrendszer bolygóiról ad hasznos adatokat).



A rendszer bolygói

Mire elkészülünk, megérkeznek a próbák eredményei, melyekből megtudjuk, hogy a négy választott csillag adatait (méret, távolság, Föld típusú bolygó valószínűsége). Válasszuk ki a legszimpatikusabbat, s már indulhatunk is. Útközben az egyetlen dolgunk a műholdak és probák kilövése lesz.

Megérkezés

Amikor megérkezünk, először a rendszer egyik bolygóját kell kiválasztanunk. A bolygó képe a bal felső sarokban láthatjuk, s kis téglalapok jelzik rajta a leszállásra alkalmas helyeket. Ha valamelyikre rábökünk, a jobb felső sarokban megjelenik a terület részletesebb térképét, melyen a piros pontok a jó bányákat mutatják. Ezen a térképen kell kiválasztanunk a leszállás helyét (persze, ha a bolygónak ez a része nem szimpatikus, a többi téglalapot is megvizsgálhatjuk). A telepet olyan helyen érdemes felállítani, ahol a terep viszonylag sík és több bánya is van a közelben. (Ehhez némi segítséget kapunk, ha a térkép menüjében a **Tools, Elevation Map** pontot választjuk. Ekkor ugyanis a térképen a sík területek fekete színben jelennek meg.)

Az így kijelölt rész teljesen kinagyított képe foglalja el a képernyő közepét, s további munkánkat főleg ezen a részen kell elvégeznünk. A terület kis négyzetekre van osztva, melyekbe különböző épületeket, gyárakat építhetünk. A nagyított rész oldalán lévő nyilakkal egy-egy lépést mozoghatunk a megadott irányba (ugyanezt érjük el a billentyűzet nyilaival is, sőt a SHIFT+nyilakkal gyorsabban is léphetünk). Fontos, hogy a munka és az élet nem csak a felszínen, hanem a mélyben is folyik. Az egyes szintek között legegyszerűbben az ALT+0, ALT+1, ... gombokkal mozoghatunk.

A játék tulajdonképpen itt kezdődik. Mostantól a feladatunk az, hogy embereink minden igényét kielégítsük. Ehhez természetesen el kell őket látnunk étellel, levegővel, vízzel, szállással, szórakozási lehetőségekkel. S eközben nem feledkezhetünk meg a fejlődésről, a terjeszkedésről sem.

Ezért gyárakat, egyetemeket, laboratóriumokat kell építenünk és működtetnünk, bányásznunk kell és a nyersanyagot fel kell dolgoznunk. A munkánk tehát hihetetlenül nehéz és összetett.



● Landolás

Az idő szerencsére nem folyamatosan telik. Minden körben nyugodtan elvégezhetjük összes feladatunkat, s csak ezután lépünk a következő időszakba (ehhez a jobb alsó sarokban látható bolygót kell megnyomni).

képei látszanak. Válasszuk ki a listából a kívánt eszközt, majd az őt képviselő apró négyzetet vigyük oda, ahol használni vagy felépíteni akarjuk. A Seed Factory néhány kör alatt teljesen automatikusan felépít egy ideiglenes szállást, reaktort és egy kis gyárat. Eközben mi csak a három robotnak adhatunk parancsot. Amikor az első épületek elkészülnek, megérkeznek a telepesek és a rakomány (ezek helyét is ki kell jelölnünk), s kezdődhet a munka. Leszállás közben azonban egy váratlan dolog is történik, az emberek fele megszökik, s ők egy saját telepet alapítanak. A térképen a mi területünket világoskék, a szökevényekét pedig sötétkék négyzet jelzi.



● Föld alatti lakótelep

Azt, hogy mennyire jól végezzük munkánkat, közvetlenül a lako-sok moráljával tudjuk mérni. Ez a szám 0 és 1000 között mozog, s minden intézkedésünk azonnal változtatja. Ha a morál túl alacsony lesz, az emberek elhagynak bennünket, s átköltöznek a szökevény telepre. Ha viszont jól dolgozunk, a szökevények kezdenek visszaköltözni hozzánk. (Ha a szökevények telepe kiürül, az is a mi irányításunk alá kerül.)

kor befelyezte tevékenységét, érdemes egy szinttel lejjebb ismét munkába állítanunk (Azt, hogy milyen mély lehet a bánya, a bolygó adottságai határozzák meg). A bányászatra alkalmas helyeket piros, a működő bányákat sárga, s a használat közben kiürülteket fehér téglalap jelzi a térképen.

Robodigger: A felszín alatti járatok, termek kialakítására használhatjuk. A felszínen csak lefelé képes ásni, a mélyben viszont a négy égtáj irányában és fel vagy le is bővíthetünk vele. A kiásott termek talaját építkezés előtt még el kell egyengetnünk.

Egy rideg és ismeretlen világon kell ismét felépítened az emberi civilizációt, s ebben minden idők legjobb stratégiai-szimulációs programja lesz a segítségedre.

Letelepedés

A telep helyére először a Seed Factory száll le. A leszállóhely kijelölése ugyanúgy történik, ahogy később minden építkezés elindítása is működni fog. A kép felső részében egy kis ablakban az éppen felhasználható robotok és építhető épületek



● A telep felszíni része

Robotok

Robodozer: A talaj elegyengetésére használhatjuk mind a felszínen, mind a föld alatt. Építkezni csak vízszintes talajra tudunk, így minden épület helyén először ezt a munkát kell elvégeznünk. Az egyengetés hossza függ a talaj minőségétől.

Robominer: A bányák kiásását, a liftek felállítását végzi. Bányát csak olyan helyeken létesíthetünk, melyet a Geological Probe megjelölt. A robot mindig csak egy szinttel mélyíti a bányát, így ami-

Épületek

Mivel az új környezet az ember számára teljesen idegen, eleinte minden tevékenységet zárt helyen kell végeznünk. Csak akkor építhetünk valamit, ha van lesimított területünk, s van elég nyersanyagunk hozzá. A lakásokat, szórakozóhelyeket a felszín alatt kell elhelyeznünk, így védhetjük meg embereinket a különböző katasztrófáktól. A felszínre csak a környezetet szennyező gyárak és épületek kerülnek. A kutatások során egyre újabb és újabb épületeket fedezünk fel. Ilyenkor érdemes a régieket kicserélni az újakra, hiszen ezek sokkal biztonságosabbak és hatékonyabbak lesznek. Érdekes, hogy nem csak az építkezés, hanem az épületek üzemeltetése is igényel nyersanyagot. Előfordulhat tehát, hogy a bánya kiürülése valamelyik gyár vagy labor leállását okozza.

Az egyes épületekre rábökve egy információs ablak jelenik meg a képen. A legtöbb épületben itt semmit nem csinálhatunk, csak a működéshez szükséges nyersanyagokról (a hiányzót piros szín jelöli) kapunk információt. A többi épületben munkánkat ezekben az ablakokban végezhetjük el.

Tube (alagút). Az egyes épületeket egymással és a liftekkel mind a felszínen, mind a föld alatt alagutakkal kell összekötnünk. Csak néhány olyan épülettajta van, amelyik közvetlenül érintkezhet a másikkal. Az alagutak tulajdonképpen a levegőt és a vizet szállítják.

Felszíni épületek:

Agricultural Dome Itt termelhetjük meg a telep élelmiszer szükségletét. Jelenléte növeli az emberek morálját.

CHAP Facility A szükséges gázokat és vizet állítja elő.

Command Center A telep központja. Igazi szerepe nincs.

Communications Tower A távolban dolgozó robotokkal és más telepekkel tartja a kapcsolatot.

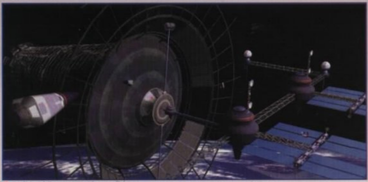
DIRT facility A katasztrófák következményeit csökkenti. Hatósugara elég kicsi, mindössze 5 négyzet.

Factory A gyárakban állíthatjuk elő a munkánkhoz szükséges robotokat. Természetesen mindig be kell állítanunk, milyen típusú robotot gyártunk a következő menetben. Egy robot, ha minden szükséges dolog rendelkezésünkre áll, öt időegység alatt készül el. A kész robotok raktárakba kerülnek. Ha tehát minden raktárunk tele van, a gyárak leállnak a termeléssel. A raktárakban álló robotok csak akkor állnak munkába, ha már robotirányító állomást is építettünk.



● **Meteorhullás után**

Hot Laboratory Ezekben a laborokban azokat a kísérleteket, kutatásokat végezhetük el, melyek a felszín alatt veszélyesek lennének. Jelenlétük csökkenti az emberek morálját. A labor irányítása teljesen megegyezik a föld alatti laborokéval.



● **Az űrhajó összeszerelése az űrben**

Mass Driver Az űrhajókat hatalmas méretük miatt bolygó körüli pályán szerelik össze. A szereléshez szükséges nyersanyagokat, részeket ezzel az eszközzel lövik fel a világűrbe.

Mine Amikor a robominer kiás egy szintet a bányából, egy csapat ember automatikusan megépíti a bánya felszíni épületeit. A kibányászott nyersanyag egy részét a bányák is képesek tárolni, de érdemes e célra kialakított tarályokat is építenünk.

Nanotechnology Facility A sok kutatás végén eljutunk a nanotechnológia korába, melynek lényegében egyetlen fontos következménye van: a telep további fenntartásához, bővítéséhez semmilyen nyersanyagra nem lesz szükségünk.

Police A rendőrség feladata természetesen a bűnözés visszaszorítása. A rendőrség szigorát az építkezés után állíthatjuk be. A Hostile egy kis területen teljesen megszünteti a bűnözést, de csökkenti az emberek morálját is. A Benevolent nem ennyire hatékony, de a morált növeli.

Robot Command A robotirányító központra akkor lesz szükségünk, ha a kezdetben kapott három robot már nem elegendő. Ahhoz, hogy a távolban dolgozó robotokat is tudja irányítani, egy kommunikációs torony mellé (akár közvetlenül is) kell építeni.

Seed Factory A telep első épülete, amelyben egy kis gyár, mezőgazdasági üzem és kohó is helyet kap.

Smelter A kohókban alakítják át a kibányászott érceket felhasználható nyersanyaggá. A kész nyersanyagot szintén tartályokban tárolják.

Solar Powersat Receiver Array Ha van napenergia műholdunk, segítségükkel olcsó és környezetkímélő energiához jut telepünk.

Spaceport A kutatások vége felé építhető. Segítségével műholdakat állíthatunk bolygó körüli pályára.

SPEW facility A telep szemétfeldolgozó központja. Az összes szemetet olyan anyaggá alakítja, mely minden nyersanyagot helyettesít, és még a morált is növeli.

Storage Tanks A nyersanyagokat tároló tartály.

Terraforming facility A terraformálás belélegezhető légkör előállítását jelenti. Csak a kutatások vége felé foghatunk hozzá. Ekkor azonban jó sok ilyen épületet húzunk fel, hiszen a munka nagyon sokáig tart.

Tokamak Fusion Reaktor: Atomerőmű

Warehouse Raktár, ahol a gyárakban előállított termékeket tárolhatjuk.

Föld alatti épületek:

Administration A szomszédságában lévő épületek hatékonyságát növeli.

Commercial A könnyűiparban előállított termékeket vásárolhatják meg a lakosok ezekben az épületekben.

Geothermal Power Plant Hőerőmű.

Laboratory Ezekben az épületekben végezhetjük biztonságos kutatásainkat. A cél kiválasztása első pillanatban bonyolultnak tűnik. A lehetséges felfedezések tudományonként vannak csoportosítva az ablak jobb szélén. Amikor egyet, például a fizikát kiválasztjuk, a fizika átkerül a baloldalra, s a másikon megjelennek a fizika ágai. Zöld szín jelzi a már felfedezetteket, sárga az éppen kutatás alatt állókat, a piros azokat, melyekkel még nem foglalkoztunk, a kék pedig azokat, melyek kutatása csak felszíni laborokban folytatódhat veszélyességük miatt. Ha egy területet felfedeztünk, azon belül újabb kutatási témák jelenhetnek meg. A kutatások haladását a labor ablakában a kis egerek száma mutatja. Egy-egy felfedezés jótékony hatással lehet termelésünkre, biztonságunkra, új épületek vagy eszközök építését teszi lehetővé vagy egyszerűen csak az emberek morálját növeli (az eddig elért eredményeket a **Results** gombbal nézhetjük meg). Azt, hogy melyik fontosabb és melyik milyen haszonnal jár, mindenki döntse el maga.

Light Industry A lakosság kényelmét szolgáló luxuscikkeket állítja elő. Egy részét az üzletekben eladják, a maradékot pedig a felszíni raktárak tárolják.

Medical Facility SZTK.

Park/Reservoir - Recreational Facility Az emberek pihenését, szórakozását biztosítja.

Red Light District A piroslámpás házak növelik a morált és a születések számát, de egyúttal növelik a bűnözést is. Ha a bűnözés túl magas, a lakóházak maguktól átalakulnak piroslámpás házakká.

Residental A föld alatt a lakóház az egyetlen nélkülözhetetlen épület. Egy házban kényelmesen 25 ember fér el.

University Az egyetem az emberek IQ-jára és moráljára van jótékony hatással.

A telep megalapításakor a különböző építkezések megkezdéséhez a legfontosabb épületek a bánya és a nyersanyagokat tároló tartály. Kohóra itt még nincs szükségünk, hiszen a Seed Factoryban van egy, ami eleinte elegendő lesz. Közben persze egyengetni kell a környező területeket, mélyíteni a bányát, s kiásni s telep földalatti részét. Ezután foglalkozhatunk a telepesekkel, s következhet az élelem, a levegő és a lakás (**Agri Doom, CHAP, Recreational**). Végül jöhet a reaktor és a raktárak (egy kisebb gyárat szintén találunk a Seed Factoryban). Ha mindezzel készen vagyunk, a telep működni kezd, s most már mindenki mehet a saját feje után.



● **A következő kutatási feladat kiválasztása**

A játéknak igazi vége nincsen. Veszteni könnyen lehet, hiszen rossz vezetés mellett pillanatokon belül kiürül a telep, s a főnök egyedül marad. Sikeres munka esetén viszont egyszer eljutunk oda, hogy a bolygót terraformáltuk, minden fontos dolgot felfedeztünk, s elkészült a csillagutazásra alkalmas űrhajónk is. Ekkor dönthetünk, hogy minden különösebb cél nélkül folytatjuk a telep növelését, vagy beszállunk a hajóba és elindulunk egy távoli csillag felé (azaz egy új játékot kezdünk). Akinek ez túl nehéz feladatot okozna, annak a készítők egy kis segítséget rejtettek el a programban (egy billentyű kombinációra végtelen sok nyersanyaghoz jutunk). A program tehát hihetetlenül érdekes és összetett játék. A fantasztikus ötletek, grafika és zene mind a program óriási sikerét igérik. Ezért is sajnálom, hogy a játékhoz adott leírás borzasztóan gyenge lett.

Lehet, hogy ha a hiányzó, de a leírásban tervként szereplő részek (a kereskedelem és a nyersanyagok szállítása, számítógéppel irányított távoli kolóniák) is elkészülnek, már olyan bonyolult lesz, hogy egy átlagos játékos erejét meg fogja haladni.

ÉRTÉKELŐ

grafika	95%
hang/zene	95%
kezelhetőség	88%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 94%

TESZTELVE: PC CD
VERZIÓK: PC CD

Temesvári T.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf: 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

AMIGA PROGRAMOK

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999 Ft

NO LIMIT 999 Ft

STREET FIGHTER 2 999 Ft

C64 CARTRIDGE-OK

C64 KAZETTÁK

TETRIS ÉS KIKUGI 799 Ft

WRATH OF THE DEMON 999 Ft

CD32 PROGRAMOK

GUNSHIP 2000 5999 Ft

IMPOSSIBLE MISSION 2025 5999 Ft

GAME BOY CARTRIDGE-OK

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

JUNGLE BOOK 8900 Ft

MORTAL KOMBAT 2 11900 Ft

MEGA CD PROGRAMOK

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1942 PACIFIC AIR WAR 5999 Ft

OVERLORD 6999 Ft

WORLD CUP '94 USA 6999 Ft

IBM PC 5.25 PROGRAMOK

IBM PC CD ROM PROGRAMOK

AL-QUADIM 6999 Ft

TFX 6999 Ft

SUPER NINTENDO AMERIKAI CARTRIDGE-OK

SUPER NINTENDO PAL CARTRIDGE-ok

DUAL MEDIA (PC és AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

Áraink a 25%-os ÁFÁ-t tartalmazzák!

MIVEL LISTÁNK SZEPTEMBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK !

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415







TOVÁBBI boltjaink

BALASSAGYARMAT
Rákóczi út 32-34.

SALGÓTARJÁN
Fő tér 1.

SZEGED,
Csongrádi sgt. 33.

MISKOLC
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

EGER
Katona tér 1-3.

GYÖNGYÖS,
Zrínyi u. 12.

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151







PÉCS,
Király utca 24.

ÚJ BOLTUNK NYÍLIK PÉCSETT

m i n d e n

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL